平成元年8月10日発行(毎月1回10日発行)第3巻第8号(通巻29号)昭和62年9月11日第三種郵便物認可 MSXはアスキーの商標です。

ENTERTAINMENT FOR USERS

エムエスエックス・ファン

月刊 MSX・FAN

8

1989/AUGUST/430

●2大付録
その1／特製ディスクステッカー
その2／激ペナ2コイン野球&群雄伝アンチヨコ下敷き

●㊙情報満載
〈M&M2、ディガンの魔石とカオスエンジェルス大特集〉
ゲーム十字軍

●LIST
ゲームプログラム11本!

●NEWS
アグニの石
アークティック
銀河
アンデッドライン
ハイディフォス
韋駄天いかせ男
ディスクステーション夏休み号

●Mini ATTACK
秘録 首斬り館
ミッド・ガルツ
ザ・ゴルフ

●ATTACK
激突ペナントレース2
信長の野望・戦国群雄伝

SONY

諸君、クリエイティ

伝授

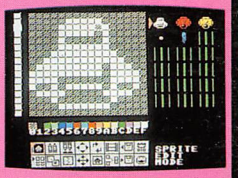
DEN JU

ゲームプログラミングの術

我輩ドクタープログは「宇宙戦争ゲーム デメロン」をつくったのである。

第1部 ゲームプログラミングツール内のスプライトエディターを用いよ。

我輩が以前から考えていたキャラクターをゲームに登場させるのだ。「プログラミングツール」のスプライトエディターで簡単にキャラがつくれる。しかも、そのままゲームのプログラムに組み込めるのである。

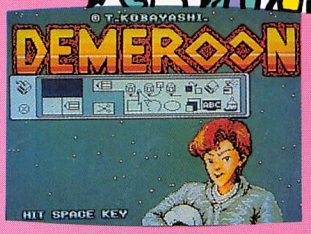


第2部 駆使せよ、グラフィックキャラクターエディター。

次は背景である。宇宙空間も、ウッソウと木の茂る地上も「ツール」中のグラフィックキャラクターエディターなら容易だ。数パターンをつくり、いくつもそれを組み合わせよ。背景が出来上がるぞ。

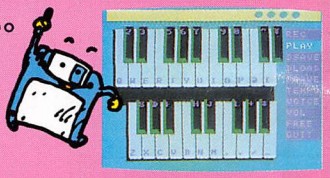
第3部 グラフィックエディターを大活用だ。

「ツール」の中のグラフィックエディター。最大256色を使えば画面いっぱいにグラフィックが描ける。この「デメロン」のタイトル画も、我輩ドクタープログのカ作である。



第4部 サウンドづくりはミュージックエディターにおまかせあれ。

FM音源ミュージックエディターを駆使すれば、ドクタープログも大作曲家である。ゲームの効果音もタイトルミュージックも画面を見ながら、作曲できるぞ。



第5部 完成である。プログラミング解説本を見て、全てを一枚のディスクに収めるのだ。

かくて、我輩ドクタープログのオリジナルシューティングゲーム「デメロン」は完成した。XDJ・「ゲームプログラミング解説本」・「ゲームプログラミングツール」を十二分に駆使したまえ。ふつうならムズカシイ背景も、音楽も意外と簡単につくれることに気付くであろうぞ。もはやゲームで遊ぶだけではつまらぬ。つくってみるのだ。そして諸君の友人に、オリジナルゲームをプレイさせたらいかがかな。

クリエイティブパソコンF1XDJに付属の「ゲームプログラミングツール」「ゲームプログラミング解説本」「BASIC解説書」「BASIC文法書」

プパソコン3大秘術である。

プリントの術

プリントショップII MSX版を活用せよ。

操作は簡単。すべて選択式である。

選択式操作だから特別なコードやキー操作もいらない。オリジナルのレターヘッド・グリーティングカード・カセットインデックスカード・はがき(裏面)・ポスター・横断幕など、簡単にできる。自分だけの便箋やオシャレなパーティー招待状づくりに。カノジョへのオリジナルカセットのプレゼントに。年賀状、暑中見舞に。イベントのポスター、運動会の応援、学園祭模擬店のメニュー表に。いろいろ応用して、個性を存分に発揮してほしいものだ。

表現力も豊富。書体14、イラスト126、飾り枠19。

なんと英文12書体、和文2書体、イラストは126種、キレイな飾り枠も19種。メッセージにふさわしい表現を選びたまえ。

オリジナルイラスト作成、可能だ。

簡易グラフィックエディターでオリジナルイラストも作成できる。この世にただひとつのオリジナル作品を描くことが出来るのだ。

作品派?実用派?2種のリボン。

あの子へアタックするこの1枚だ!という作品派ならマルチカラーリボン。何はともあれいっぱい印字、という実用派なら黒リボンで。じっくりえがくか?たくさんつくるか?リボンの使い分けもプリントを多彩にするのだ。

手づくり印刷キット

プリントショップII

THE Print Shop

MSX2 LD 2DD ×2

HBS-BO14D 標準価格 12,800円(税別)

リボンカートリッジ(黒)HBP-R1標準価格700円(税別) マルチカラーリボンカートリッジHBP-R1C標準価格1,000円(税別)

© 1989 Sony Corporation / © Broderbund Japan

ワープロ&ハガキの術

機能充実の上、エンピツ感覚で使える。諸君の有能な書記となるだろう。

●画面表示はゆとりの30文字×20行●プルダウンメニュー方式採用の上、MSX-JE対応であるから、漢字変換も高速で使いやすい。●JIS第1・第2水準対応。文字修飾機能も文字サイズも豊富だ。●ブロック編集機能で文書編集はラクラクだ。●約100種類のイラスト集も有難い。

高機能日本語ワープロソフト

文書作左衛門

MSX2 LD 2DD ×2

HBS-BO12D 標準価格 6,800円(税別)

©Sony Corporation/イラストデザイン©Broderbund Japan

葉書ならまかせていただきたい。諸君のネットワークづくりを助けよう。

●約1,000件の住所の多重検索なども可能である。●毛筆書体(JIS第1・第2水準対応)で宛名印字できるのだ。レイアウト表示だってついておる。●簡単操作のガイダンス画面表示。裏書専用ワープロ付きなので葉書のことならおまかせである。

住所録ソフト

はがき書右衛門

MSX2 LD 2DD ×3

HBS-BO13D 標準価格 7,800円(税別)

©Sony Corporation

秘術マスターのクリエイティブマシン

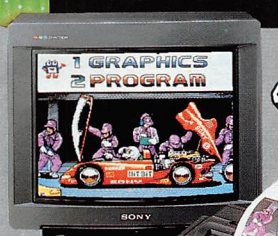
1ゲームづくりへの情熱をかなえてさしあげよう。「ゲームプログラミングツール(F1XDJ専用)」と「ゲームプログラミング解説本」がゲームづくりを、手助けしてくれるのだ。もちろんBASIC解説書もBASIC文法書もついておる。君もオリジナルゲームづくりに挑戦してみよう。2日本語処理機能も当然標準装備だ。F1XDJは、MSX2+の標準仕様漢字BASICとJIS第1水準漢字ROMに加え、〈JIS第2水準漢字ROM〉と約15万語(複合語含む)内蔵の連文節変換辞書ROMも標準装備。MSX標準日本語処理機能〈MSX-JE〉も内蔵している。もう日本語は万全であるぞ。3FM音源であるから、ゲームの音は臨場感十分。8オクターブ9音同時発音/メロディー6音・リズム5音、音色データ64音、リズム5音のみごとなFM音源。今まで通りPSGももちろん装備。4まさに自然画モードである。1.9万色の自然画再現。5もちろん横スムーズスクロール可能である。

クリエイティブパソコン

F1XDJ

MSX2+

HB-F1XDJ 標準価格 69,800円(税別)



FOR CREATIVE MIND つくる心をひろげる。

MSXパソコンの力を引き出す鮮明画面である。

トリニトロンカラーモニター

CPS-14F1

標準価格 60,000円(税別)

MSX界の実力機だ!

ついにカラー印字である。

1プリントショップIIと組み合わせれば7色カラーでオリジナル印刷可能。グラフィックエディターでつくったCGのハードコピーが、カラーでできる。2マルチフォントだ。6種の書体を誇る。3JIS第1・第2水準漢字ROM内蔵の24ドットである。

サーマルカラー漢字プリンター HBP-F1C 標準価格 49,800円(税別)

※マルチカラーリボンでの印字は、内容により、時間のかかる場合があります。

●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108 東京都高輪局区内ソニー㈱カタログMF係へお申し込み下さい。● MSX はアスキーの商標です。

アドベンチャーゲーム

What's Michael? ホワッツ マイケル

ポッポが失踪？

© 小林まこと・講談社・テレビ東京・キティエンタープライズ

マイケル「ポ、ポ、ポ……」
ニャジラ「どうしたーっ！ ハトッポッポかー？」
マイケル「ポ、ポ、ポ、ハトッポッポ……うっ、じゃないニャ!!
ポッポが誘拐されたニャー！」
ニャジラ「ニャんだとー!?」

突然、マイケルの大切なポッポがいなくなってしまった。
マイケルはきっと誰かに誘拐されたと思い込んでしまう。

マイケル「大変だニャー、早く捜しださニャ」
ニャジラ「きっとウワキしてるんだワー、ウッフーン」
マイケル「……ポッポー!!」

果たしてマイケルは無事ポッポを
見つけだすことができるでしょうか？
そしてポッポ誘拐事件の真相とは？

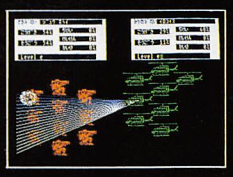
新発売 MSX2+ MSX2 3.5"2DD 7,800円

好評発売中　PC-8801SR以降 7,800円　PC-9801シリーズ 7,800円

PHOTO by K.TOKUNAGA

戦略は熱い！

ジリジリと敵を倒し、ジワジワと支配していく。
シミュレーションゲームはこの感覚がたまらない。
シンプルなゲームシステムに、最強のアルゴリズムと多彩なユニット群で
君に襲いかかる「スーパー大戦略」MSX2版が、
ROM版に続きディスク版が新登場。



戦いの中で、君の闘志は熱く燃える。

1. リアルファイティングスクリーンでパワーあふれる戦闘が行なわれます。もちろんサウンドも真に迫ります。
2. 使用兵器数は121種類。それを12ヶ国の特長ある軍に編成。さらにディスク版は121種類の兵器の中から最大20種類を選んでオリジナルの生産タイプを作ることができます。
3. 多彩な戦局が楽しめるマップを多数収録。さらにディスク版ではオリジナルマップを自由に作れるマップエディタも搭載。

シミュレーションゲーム

SUPER大戦略

©1988 SYSTEMSOFT CORP.

新発売 MSX2+ MSX2 3.5"2DD 8,800円

好評発売中 MSX2+ MSX2 2メガロムS-RAM付 8,800円

★元気にスタッフ募集中★
●ゲームデザイナー ●プログラマー（アセンブラが使える人） ●音楽スタッフ
※担当、和田までTELにてご連絡下さい。

最新ソフト情報が聞ける
インフォメーションダイヤル 0593-53-3611

※表記の価格は標準小売価格です。消費税は含まれておりません。
〈通信販売〉 送料サービス
通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の上、㈱マイクロキャビン通販部まで現金書留でお申し込み下さい。

表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。

WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.
マイクロキャビン®
株式会社 マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

MSX・FAN 8

CONTENTS
1989
AUGUST

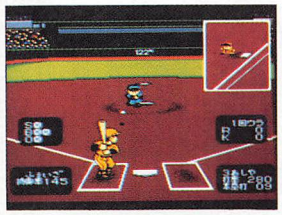
㊟記事中の価格は特に断りのない限り税別です。

本書に関するお問い合わせは
☎03-431-1627へ

読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、上の番号で受付けています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。

FAN ATTACK ★早く遊びたい2大ゲーム

特番・5／25バージョンのキャンプレポート



激突ペナントレース2 …… 6

1560年、織田信長でプレイ開始！

信長の野望・戦国群雄伝 …12

Mini ATTACK ★気になるゲームのミニ攻略

三田村邸のダンジョンをマップで攻略

秘録 首斬り館 …96

各章のおさらいと、はまりやすい第4話を図説

ミッド・ガルツ …98

むずかしいポイントの攻略法をレクチャー！

ザ・ゴルフ …100

FAN NEWS ★フレッシュゲーム情報

怪盗気分を味わえるリアルタイムのAVG アグニの石 …102
RPGシューティングの全貌に迫る、続報 アンデッドライン …103
MSX2のスルスル横スクロールのシューティング ハイディフォス …104
タマをころころ、のアクションパズル アークティック …105
24のひとり遊びゲームがぎっしり 銀河 …106
言葉合わせで女の子とムフフ♥ 韋駄天いかせ男 …107
DS fan ディスクステーションの情報ページ 夏休み号をミニアタック …108

2大付録

その1／特製ディスクステッカー
その2／特製下敷き
激突ペナントレース2〈激突コイン野球〉
信長の野望・戦国群雄伝〈1560年から使える三種の神器シート〉

ファンダム …37
●1画面4本＋N画面5本＋10画面1本＋FP部門1本
はじめてのファンダム …46
EDファンダム …47
ファンダム通信SPECIAL …65
MSXサウンドフォーラム …66
ファンダムハウス …68

今年で3回目、恒例夏休みコンテスト
第3回 MSX・FANプログラムコンテスト応募要項 …36
BASICピクニック …32
●パターン名称テーブルで文字センサとアニメーション

FM音楽館 …72
●PSY・Sの「WOMAN・S」／単行本より、リズムパターン2本
ゲーム十字軍 …20
●カオスエンジェルス／サイコワールド／M&M2／三つ目がとおる／ディガンの魔石

魔性のアミューズメント情報を徹底追求
情報おもちゃ箱 FFB …27
●不思議を見せるエクスプロラトリアム展……ほか
FAN STRATEGY …69
●信長の野望〈全国版〉：秋に攻める兵糧攻め／ジンギスカン：城造りの価値、アリンコ戦法／ちょいネタ伝言板／ヒマネタ伝言板
記憶のラビリンス 第4回 …94
●『ラスト・ハルマゲドン』～ザコがヒーローになるとき
THE LINKS INFORMATION PAGE …74
●むし暑くなりました。ファンダムのアンコールダウンロードでもどうぞ！
M・FANスーパーデータ学 …109
●第4回／ほしいゲームがあるんだけど、そんなときどうする？
ON SALE ●今月は5月15日から6月14日まで …110
COMING SOON …111
●クリムゾンⅡ／D. C. コネクション／夢幻戦士ヴァリスⅡ／シンセサウルスVer. 2.0／ガウディ～バルセロナの風～／緊急レポート・ドラゴンスピリット
MSX新作発売予定表 …115
●6月26日現在の情報を満載
FAN CLIP ●ヘルツ …116
読者プレゼント ●掲載ソフト36本プレゼント …76
創刊2周年記念読者プレゼント当選者発表 …75

FAN-ATTACK

特番！激ペナ5.25バージョン
キャンプレポート!!

コナミ
☎03-264-5678
8月発売予定

媒　体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク/新10倍
価　格	未　定

秘密のベールに閉ざされていたコナミの『激ペナ2』チームがついに練習を開始した。ここ、みどりスタジアムでキャンプインした『激ペナ2』チームのようすをさっそくレポートしてみたぞっ！

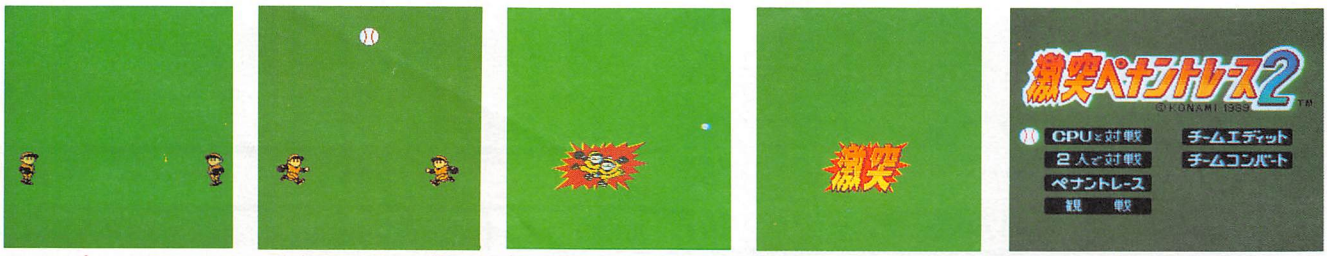
激突ペナントレース2

総合力アップはまちがいないが、仕上がり80%?!

先月もお伝えしたこの『激ペナ2』。いよいよ来月の発売をまえにかなりの完成度をみせたサンプルバージョンが、手に入った。「完成したらどうなるこうなると推測ばかりでものをいうのもイイカゲンにせーよ」といわれかねないので、今月はこの5月25日バージョンのプレイ感を中心にお伝えしたいと思う。

現状をいうと、とりあえずVS.でも対マシンでもゲームはできるが、チームエディットはできないし、ペナントレースもできない。11ページで紹介しているチームエディットの紹介は、なんとこの『Mファン』発売11日まえに届いた6月27日バージョンのものだ。

なんといってもMSXの野球ゲームの決定版『激ペナ』のバージョンアップ版だ。どんな点でも気になるところ。じっくり紹介していきたい。



オープニング画面も派手に。左右から出てきた選手が本当に激突、そのまま2人が「激突」の文字になる。これも6月27日バージョン

©コナミ

キャンプ中の紅白戦をのぞいてみると?!

みどりスタジアムでは選手の調整をかねた紅白戦が行なわれていた。この試合を見ながら『激ペナ2』の各要素を見ていこう。対戦するのは、おなじみ神戸ラインズとライダーズだ。

紅白戦はみどりスタジアムで

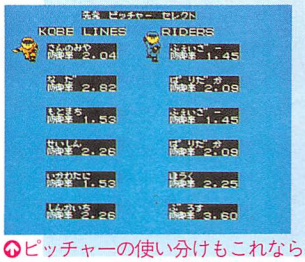
『激ペナ』では、球場は1つだったが、『2』では野外のみどりスタジアムとドーム型のたまごスタジアムの2球場から選べるようになっている。「みどり」は両翼が深くて、「たまご」のほうはセンターがぐっと深くなっている。やっぱりキャンプでは野外のほうがいいかな?

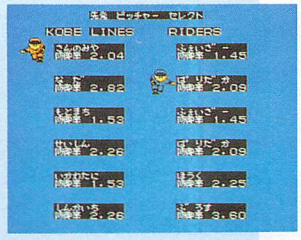
球場選択画面

スタメン発表

メンバーを決める場面は『2』の大きな特徴だ。とくにピッチャーの決定はグラフィックも出て、右、左、上手投げ、下手投げが一目瞭然(りょうぜん)でわかるようになっている。これを上下にクルクルと動かしていると踊っているように見えて楽しいのだ。

選手の選択もかんたんに





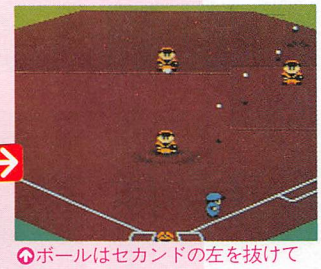
ピッチャーの使い分けもこれならかんたんだね

1回表 いきなり3塁打だっ!

すわっていよいよプレイボール! 神戸ラインズのピッチャーさんのみや第1球を投げた! はりけーんすかさず強振! ボールはライト・センター間を破る長打コース。俊足のはりけーん2塁を蹴って3塁へ! どうどうの3塁打。

振りかぶって第1球投げた。ボールはインコース高めに

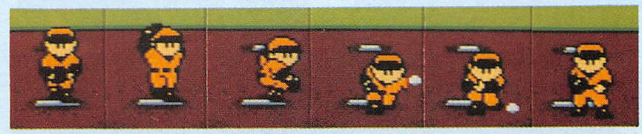
はりけーんこれを強振!

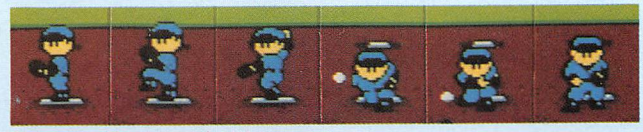

ボールはセカンドの左を抜けて長打コースだ! セカンド一歩も動けず

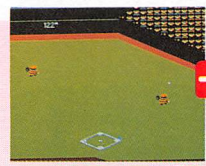
ピッチングフォーム3態

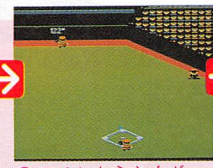
ピッチングフォームは, 左右上下投げの全部で4種類。ここでは3種類だけを掲載した。それぞれカーブが得意か、シュートが得意かで、使い方も変わってくる。バッターに対するときは、事前にどの程度曲がるかをチェックしておきたい。

右オーバースロー。左バッターには投げにくい

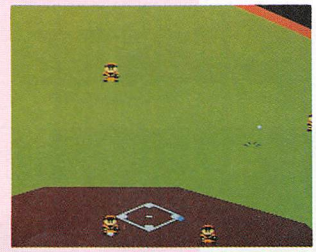

左アンダースロー。左バッター用におすすめ

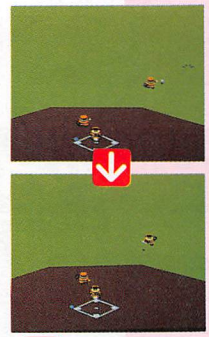

右アンダースロー。変則的なフォームだ


ランナー1塁を蹴った


ライトようやくボールに追いつく

セカンドに送球。ランナーは3塁へ


一直線にライト・センター間を抜けていく。ライトも動けず

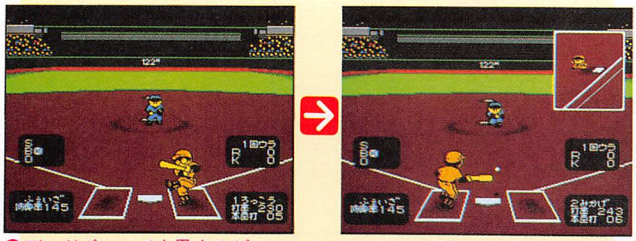

あせるセカンド。ランナーはゆうゆうセーフだ!

もう3塁についているランナー。いまさら投げても、エラーするだけ?

エキサイティングな3塁打成立!

1回裏 消極的な攻めでチャンス消える!

1回の表、ノーアウト3塁のピンチをさんのみやの気迫あふれるピッチングで逃れた神戸ラインズは、1回裏先頭バッターがデッドボールで出塁。チャンスをつかんだ。とにかく先取点を、と手堅くバント。だが、これが裏目。ピッチャー前に転がったボールは2塁へ送球され、ランナーは進められずじまい。

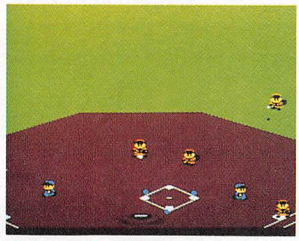


デッドボールで出塁するが

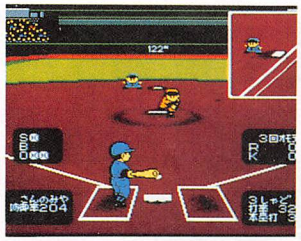
バント失敗

3回表 2アウトから3点奪取!

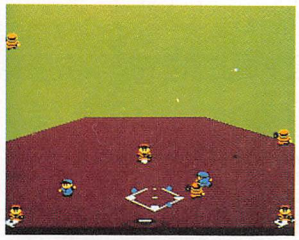
1回2回とランナーは出すものの、さんのみやの粘り強いピッチングにタイムリーの出なかったライダーズ。3回早くも2アウト。だがここからヒットが4本続き、いっきょに3点先行。野球は2アウトから、というのは現在も生きている名言だ。



走者一掃の長打か



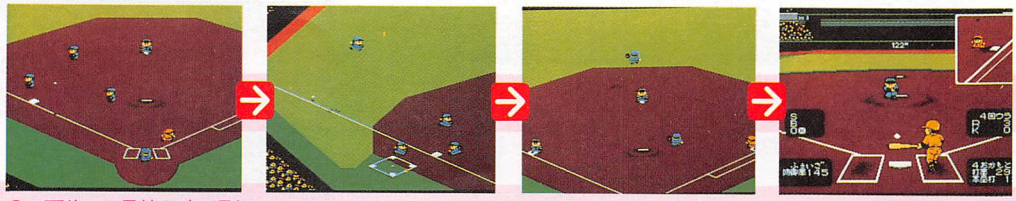
2死1、2塁から3番しゃどう



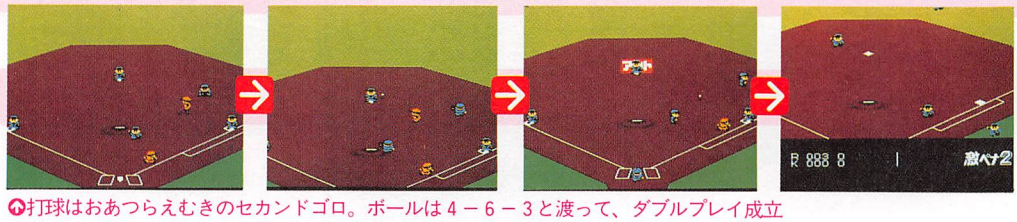
このあとさらにタイムリーが

4回裏 ダブルプレイであえなく

3点をリードされた神戸ラインズは3回裏3者凡退。だが、4回にチャンスをつかんだ。3番バッターに3塁線を破るヒットが出て1アウト1塁。打席には好調の4番おかもと。ここは、バントはないと見た、ライダーズ守備陣は、内角低めのボールをひっかけさせる、という攻撃的守備に出たのだ。結果は、思惑どおりで、打球はセカンド前のゴロ。素早い送球でセカンド、そしてファーストへと、4－6－3のダブルプレイ成立!



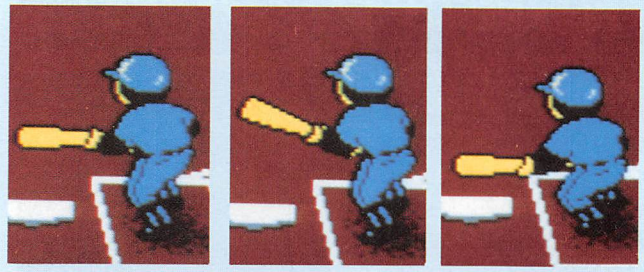
1死後、3塁線を破る長打コースだが、ランナー1塁。さきほどのバント失敗にこりて、ここは強攻策



打球はおあつらえむきのセカンドゴロ。ボールは4－6－3と渡って、ダブルプレイ成立

バントのフォームは3種類だ!

『激ペナ』では、とくにバントのグラフィックはなかったが『2』では、ボタンを1回だけ押すと、きちんとバントの構えをしてくれる。そのときに高さを指定すると、写真のように、バッターの態勢のグラフィックも変わってくる。しかも、バントの構えをしているときに、もう一度ボタンを押すと、バントの構えからバットを引くこともできる。ボールをきちんと選ぶこともできるのだ。



バントも高さを変えられる

長打にはアッパースイングか?

バッティングは『2』になって、よりダイナミックになった。あの打った瞬間のボールの飛び方がまえのよりいい当たりっぽいのだ。実際にボテボテのショートゴロだったりすると、がっくりくるが…。

ボールの高低についていくのがコツ

スイングが高め、低め、真ん中と3とおりの高さを選べるのは前作と同じ。低めの速球をうまくアッパースイング(下からすくいあげるように打つ)すると、長打になりやすいような気がするが、キャッチャーにダイレクトに捕られるファウルチップにもなりやすい。タイミングは、やはり遅めに振る流し打ちより、引っ張ったほうが、ヒットの確率も高いようだ。

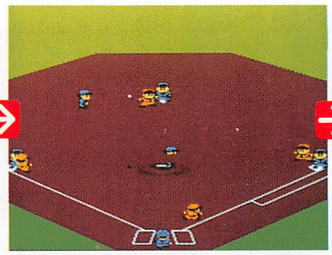
だがヒットになるかどうかは、バットにボールが当たる位置のほうが、重要といえそう。

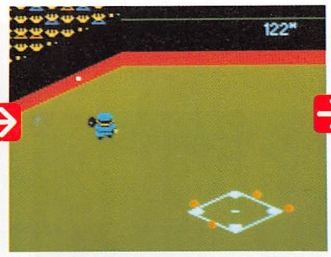
6回裏 マヌケなランナーに大助かり!

これまで毎回のようにチャンスを潰している神戸ラインズ。いやなムードだ。6回裏にも満塁のチャンスが。2アウトながら好打順。バッターは期待にこたえてレフト・センター間を破る長打コースへ会心の一撃/ まず1点。だが2塁ランナーの足が遅いうえに、スタートも遅かったので3塁ストップ。2塁も止まったのはいいが、打ったランナーが2塁に暴走/ なんなく3アウト。1点しか取ることができなかった。

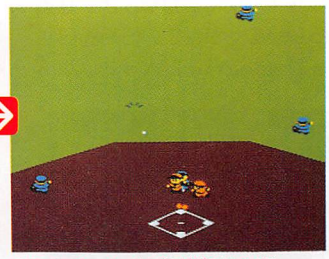
こんな凡プレイもサンプル版ならではのこと。完成版ではあり得ないことと考えてまちがいなさそうだ。

2アウト満塁のピンチ


ショートの頭上を超えて……



レフトも抜く


このチョンボに観客怒り心頭

ピンチを救う三振をとるピッチング

ヒットを打たれても、全体にランナーの足と比べて送球が速いので、かんたんには点は入らないが、ランナーは、たまってしまう。ランナーがたまった状態で打たれると、点が入ってしまう。これ常識。

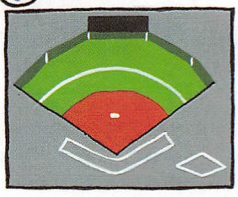
ランナーがたまっているときは、多少球数が多くなっても、三振を取るピッチングを心がけたい。相手のバットに当てさせないようにするには、ボールを投げるのがいちばん。見送るようなら、外角より内角がよさそう。外角は長打される危険があるからだ。

内角に食いこむカーブ

ゆるい球でタイミングをはずす

激突コイン野球の遊び方

① 用意するもの



↙100円玉にシールを貼った野手

↓てきとうに作ったスコアカード（1試合は5回まで）

←1円玉にシールを貼ったボールとバッター

チーム名	1	2	3	4	5

←このページの右端の部分を切り取って作ったランナー3人（消ゴムなどで代用してもいい）

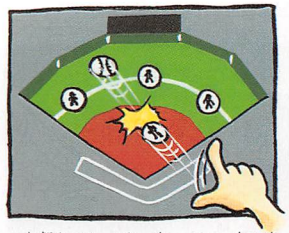
② じゃんけんで先攻後攻を決める

③ 試合の進め方

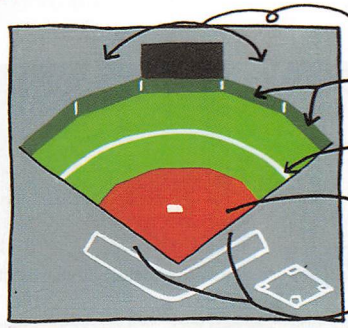
まず、守備側が、白色の線の上に野手を3人置く

攻撃側が、バッターボックスのどこかにバッターを置く

守備側が、ピッチャーマウンドのどこかにボールを置く


攻撃側が、バッターのコインを指ではじいてボールのコインに激突させる。ボールのコインの行方でヒットやアウトになる

④ 判定



ボールがスタンドまで行ったらホームラン

ボールがフェンスを直撃すると2塁打か3塁打

白色の線より外側でボールが止まったらヒット。内側ならアウト

グラウンドの土の部分にボールが止まったときは内野ゴロ（ランナーがいたらダブルプレー）

ボールがファールグラウンドで止まったときはファールで1ストライク。3回ファールを打っと三振/

ボールが野手にあたったときはアウト

★ボールが中途半端なところで止まったら、じゃんけんをして勝ったほうの意見に従う

⑤ チェンジ

スコアカードに得点を書いて下じきを天地逆にして、守っていた側の攻撃。③へ

ランナーの作り方

7回表 ついに「さんのみや」降板

さてラッキー7。チアガールの応援に送られてなんだかバットも軽いような。本当は、このラッキー7には打撃がよくなるらしいのだが、この5月25日バージョンではまだ入っていないようだ。

打ちこまれてもエースのさんのみや、ここまで続投してきたが先頭打者を迎えたところでついに降板。中継ぎを攻めて、ライダーズこの回3点を追加！

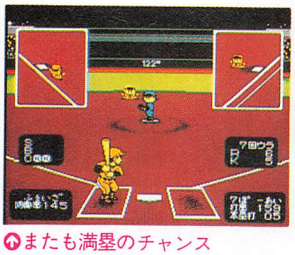
↑7回を迎えたところでタイム

↑防御率の低いぱりだかに

7回裏 3点弾飛び出す！ 逆転！

6回裏の満塁のチャンスを潰し1点止まりだった神戸ラインズ、この回やっと大量点を取った。ランナー1、2塁で見事な3ランホームランで6－4としたあと、さらに満塁のチャンスを迎え、押し出し、タイムリーでさらに3点。6－7と逆転。

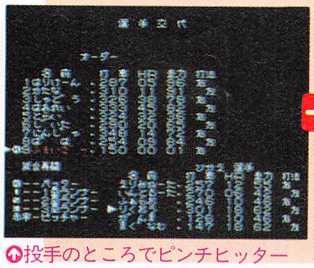
↑ついに3ラン飛び出し6－4


↑またも満塁のチャンス

↑2点タイムリーで逆転

8回表 代打攻勢で再逆転

終盤で試合を引っくり返されたライダーズは、取られたら取り返せ！　のノリで8回表にガムシャラな反撃に出た。フォアボールで出たランナーに代走を出し、代打攻勢に出たのだ。この『2』では代打ばかりではなく、足の遅い選手には代走を出すこともできるのだ。これは臨場感満点。あっさり再逆転で8－7。


↑投手のところでピンチヒッター

↑代打策成功！

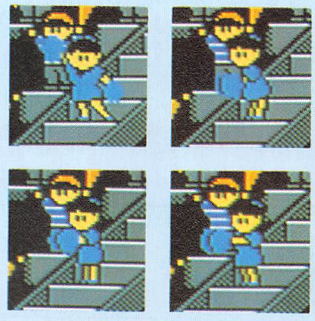
チアガールかわいい！

7回の表裏の攻撃の前には、チアガールの応援デモが出る。これを見ると、負けてる人は「ガンバロー！」という気になるし、勝ってる人は「もっと点を取ってやろう」という気になるはず。

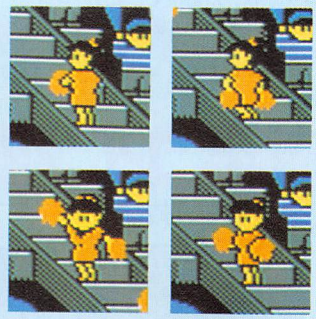
表と裏でまったく違う応援パターンなのが、なんとなくぜいたくで、得した気分になれる。

ラッキーセブン効果は現在のバージョンにはまだ入っていないが、攻撃力がアップするようだ。それがどのような方法で行われるのかは、いまのところ不明。打率がアップするのか、本塁打数がアップするのか、その両方か？　とにかく、この回に疲れたピッチャーを続投させたり、中継ぎやリリーフでも防御率の悪いピッチャーを出すのはやめたほうがよさそう。

先攻



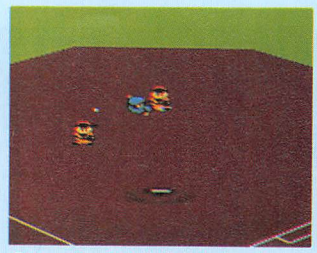
後攻

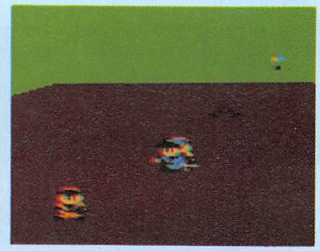


エラーを出さない努力を！

送球のエラーはこれまでも試合の流れを決定的に変えるほど重要なものだった。本来ならアウトになるところが、セーフになる上、つぎの塁までとられてしまうのだ。現在の5月25日バージョンでは、ショートゴロなどを2塁に送球しようとした場合など、至近距離での送球ミスが目立つ。もちろん、外野から本塁へのムリなダイレクト送球でも起きるが。

至近距離での送球ミスは完成版ではめったに起きなくなるだろうと思うが、長距離でのエラーは起こり続けるはず。エラーを根絶することはできないものの、心がけしだいで少なくすることはできる。まず、ダイレクトの送球を減らし、中継プレイを増やすこと。空いている野手がいるときは、投げたあとでカバーに入らせる。近い場所は投げずに走ること、など。

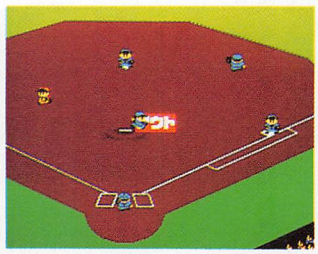

↑オーバーランしたランナーを


↑刺そうとしたら……

9回裏 リリーフがぴしゃりとしめて勝利！

最後は抑えの切り札投入！が最近の野球の鉄則。さきほどの攻撃でピッチャーのところに代打を出しているので8回からリリーフピッチャー登板。8回9回をピシャリと抑えて勝利！

ピシャリと三振

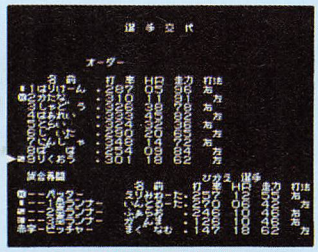


最後はピッチャーフライ

ピンチランナーも送れるぞっ！

『激ペナ２』でうれしいのがピンチランナーも出せるようになったこと。攻撃側で、Ｆ１を押してタイムにすると、現在のメンバーと控え選手のリストが出てくる。現在バッターボックスに入ってる選手にはボールマークが、塁にいる選手には、１から３までの数字が表示される。走力も表示されるので、どうしても１点がほしいときなど、２塁ランナーを足の速い選手に変えるなどの作戦がとれるのだ。

もちろんピンチランナーを使ったら、つぎの回からはその選手がバッターボックスに立つわけだから中盤で使う場合は慎重に。



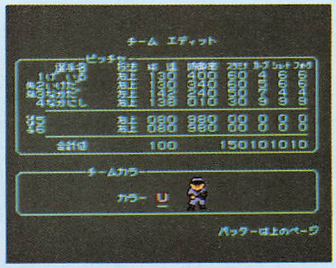
いまいる塁が表示される

チームエディットもパワーアップ！

『激ペナ』最大の楽しみはチームエディット。作ったチームどうして試合をさせたり、リーグ戦をしたりするのだが、選手データのパラメーターの意味はどのように変わるのだろう。

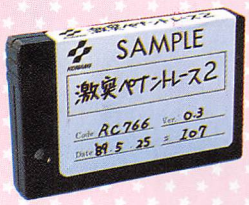
『激ペナ』のチームデータをコンバートするとバッター、ピッチャーそれぞれ２人ずつ増えている。これに対し、パラメーターのほうは、バッターの打率が100(つまり１割分)、ホームラン数が50追加されていて、走力は増えていないので、他のバッターのを減らしてまわしてあげないとダメ。

ピッチャーは球速100、スタミナ150、変化球がカーブ、シュート、フォークそれぞれ10ずつふえている。防御率は直接いじることはできない、他のパラメーターを変更すると、それに対応して変化するのだ。



『激ペナ』のときにリリーフだったピッチャーはコンバートすると先発組に入っている。最初からチームエディットするよりは、楽だとは思うが、バランスのとれたチームにするのは結構大変。もちろんチームカラーは、26色の中か選べる。ここはうれしいところ。

ちょっとだけ極秘ファイル



『激ペナ2』はどうしてMSX2なのに高速斜めスクロールするのか？　その答えを5月25日バージョンのサンプルROMに語ってもらおう。

ROM　あ、まだほとんどプログラム書きかけといってもいい状態なんです。コナミのROMには製品番号が書いてあるんですけど、ボクのはまだ『激ペナ』のままだし。そこらじゅうにヘンなジャンプ先があるし。

編集部　あ、そのここは身の上相談じゃないので……。斜めスクロールのことをお願いします。

R　ボク自身よくはわからないんですけど、どうもSCREEN4を使っているからみたいです。スタジアムセレクトのところとかはいつもどおりSCREEN5ですけど。

編　SCREEN4というと、グラディウスとかで使っていたMSXのSCREEN2でMSX2の横8枚スプライトを使えるようになる画面モードですね。でも、新10倍カートリッジの画面セーブにしろ、いままでのコナミさんのソフトにしろ、すべてSCREEN5で通してきたのに、ダイナミックですね。

R　まあ、それは斜めスクロールがしたかったから、VRAM容量の小さいモードでないとうまくできないし。

というわけで、ゲーム中に電源を切り、カートリッジを抜いてすぐに電源を入れ、VRAMに残っているグラフィックの残骸を表示させた結果(写真はF1XDでやったもの)を載せて編集部の推測対談を終わります。

『激ペナ』のばあい	5／25バージョン
ページ0	ページ0
ページ1	ページ1
	ページ2
	ページ3

はみだし最新情報　Mファン編集部がついに手に入れた6月27日バージョンは、製品と同じものだ。5月25日バージョンとはくらべものにならない完成度だ。おもな相違点は、エラーがほとんどないこと、ジャンピングキャッチなどのファインプレイができること、送球スピード、走塁などのバランスが絶妙になったことなどなど。とにかく、このゲームの完成度は、編集部の想像をはるかに超えている。『激ペナ』以上の支持を得ることまちがいない。来月号では、この製品版をくわしく紹介してみたい！

FAN ATTACK

有能な武将をかき集めて天下を目指せ！

戦国群雄伝では、大名と配下の武将の行動力が残っているうちは1か月のうちに何回でもコマンドが実行できる。35種類もあるコマンドの意味と効果を、ゲームをしながら確かめてみよう。

信長の野望 戦国群雄伝

光栄
☎044-61-6861

発売中

媒体	2DD
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円(12,200円※)

9月発売予定

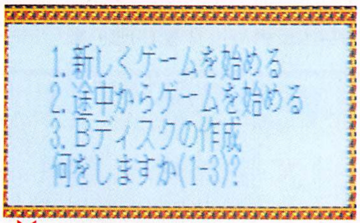
媒体	MEGA ROM
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	未定
価格	11,800円(14,200円※)

※サウンドウェア(戦国群雄伝のGMが入ったCD)付きの価格

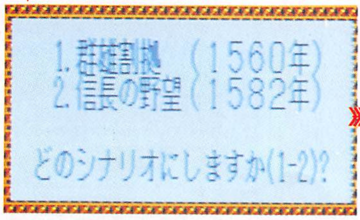
シナリオは2つ。まずは群雄割拠(1560年)だ！

『信長の野望・戦国群雄伝』には2つのシナリオがある。1560年からはじまる「群雄割拠」と、1582年からはじまる「信長の野望」だ。どちらのシナリオも関東の一部から中国、四国までの38か国が戦場。「群雄割拠」はこれらの国を28人の大名が治めていて、信長の領地は1か国、尾張だけ。「信長の野望」では、大名が10人になり、信長はすでに全体の半分くらいを領地にしている。

今回のアタックは群雄割拠をプレイしてみる。大名は17国・尾張の織田信長。いつものように能力値を決め、レベルはやさしい1にしてゲームスタートだ。



ゲームセーブ用のディスクを作る機能が付いているのはうれしいね

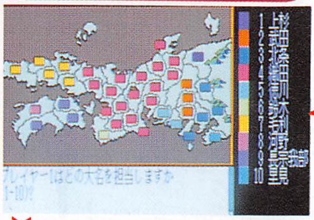


ここで2つのシナリオのうちどちらをプレイするのか選ぶ。今回は群雄割拠をやる

群雄割拠(1560年)

群雄割拠のときの大名選択。28人のなかから選ぶのだ

信長の野望(1582年)



信長の野望のときの大名選択。大名は10人に絞りこまれている

シナリオと大名を決めたら、大名の能力値を決める。能力値はどれも100が最高。全国版や三国志よりもかんたんに満足できる値になるようだ

ゲーム開始。自分の番がくるまえに何やらメッセージが

ゲームがはじまると、まずマップが表示され、その下に、何やらメッセージが表示されていく。時は1560年の春3月だ。各地で一揆が起こっているらしい。全国版では自分の番が来るまえにそこらじゅうで戦争が起こったりしていたのだが、群雄伝ではそんなに激しくない。

なんとなく自分の番を待っていると、右の写真のようなメッセージが表示された。なんだ？と思ってまわりにいた人に聞いてみると、これは武将の引き抜き工作らしい。滝川一益は忠誠度が81と高かったのでだいじょうぶだったが、もし忠誠度の低い武将だったら引き抜かれていたかもしれない。三国志のような武将の引き抜き合戦になるのでは……といった不安がよぎる。

早くも武将の引き抜き工作がはじまっているらしい

©光栄

国のパラメータは12種類。アイコンと内容を理解せねば

自国の番になったら画面の右側に17国・尾張の国の情況が表示された。国のデータは、アイコン(意味は写真右の表のとおり)と数字のセット12組だ。まあ、ぱっと見でわかるのは、借金以外はどれも数字が大きいほどいいということくらいだね。

■年・月・季節

3～5月が春、6～8月が夏、9～11月が秋、12～2月が冬。季節の変わり目が勝負時になりやすい。

■地図

F1、F2、F3キーでマップを切り換えられる。国境が山になっているところはつながっていない。

■メッセージが表示されるところ

軍師の意見などが表示される。番を待っているときには諸国のうわさが出たりもする。

■国の大名か城主

番がまわってきた国の城主か大名のグラフィックと名前が表示される。複数の国を持っている大名は、大名自身のいる本国をねらいたい。

■国のパラメータ

アイコンの意味は表参照。金：先立つもの。兵糧：腹が減っては戦はできぬ。石高：収穫のもと。治水：災害の防御度。商業：税収に影響。文化：武将の教育に影響。民忠：低いと危険。人口：徴兵に影響。城：守りの固さ。兵士：兵士総数。武将数：武将総数。借金：借り入れ額。

金	兵糧
石高	治水
商業	文化
民忠	人口
城	兵士
武将数	借金

武将の一覧表を確認。パラメータは10種類だ

さあ、コマンドを使うときがきた。まずは気になる配下の武将を調べてみよう。「4．情報－2．武将の一覧」だ(付録の下敷き参照)。結果は右のカコミの写真のとおり。信長の配下の武将は6人いる(羽柴秀吉、柴田勝家、前田利家はとくに有名だ)。これらの武将のうち、政治と戦闘の高い武将が軍師※になる。写真から明らかなように、尾張の軍師は羽柴秀吉だ。

↑軍師として助けてくれる羽柴秀吉

さて、武将の一覧の見方だけど、とくに注目したいのは、忠誠、兵士、部隊の3項目。忠誠が低い武将は謀叛(むほん)を起こしたり引き抜かれたりする可能性が高い。兵士は戦闘の高い武将にまとめて戦争に行きやすいようにしておきたい。部隊は戦争のときに有利になるよう、騎馬隊や鉄砲隊の武将を戦争に行けるようにしておきたい。各武将の使い方(戦争向きとか内政向き、城主向きなど)を決めなくては。

武将氏名	身分	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵士	訓練	武装	部隊
織田信長	大名	100	92	100	100	----	40	80	73	騎馬
羽柴秀吉	現役	95	88	87	85	98	10	64	63	足軽
滝川一益	現役	61	79	65	72	81	12	72	61	足軽
丹羽長秀	現役	72	75	69	68	85	15	66	60	足軽
佐久間信盛	現役	70	54	70	65	83	16	62	79	鉄砲
柴田勝家	現役	67	84	68	70	86	17	65	70	騎馬
前田利家	現役	58	70	68	59	87	10	63	62	鉄砲

各項目の意味は、政治：内政や外交の能力(武将の行動力※には月ごとに政治の値の約30%が加算される)。戦闘：ＨＥＸ戦での強さ。魅力：外交に影響。野望：高いと危険。忠誠：君主に対する忠義の度合(低いと危険)。兵士：配下の兵士数。訓練：配下の兵士の強さ。武装：配下の兵士の武器や鎧の強さ。部隊：その武将の部隊の種類(一生変わらない)。

情報コマンド。各国の情況で他国のようすを探る

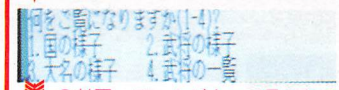
まわりの国の情況はどうだろう。「4．情報－1．各国の情況」で、忍者を送ってようすを探るのだ。失敗する可能性があるのは全国版と同じ。すぐにでも戦争をしてみたいので、全国版でカモにしていた21国・伊勢志摩をのぞいてみた。国の情況と武将の一覧をメモっておく。

各国の情況

↓「4．情報－1．各国の情況」を選び、どの国にだれが忍者を送るのか決める。このとき、スペースキーを押して各武将の行動力をチェックしておくといい。軍師の意見も聞こう

軍師……大名がコマンドを実行しようとするときにうまくいくかどうかを予測してくれたり、得策かどうかを考えてくれる。大名の右腕だ。行動力……コマンドを実行するときに必要な力。消費する量は付録の下敷き参照。これが0になった武将は、月が変わって政治の値の約30%が加えられるまで何も(攻めこまれたときに戦うことも)できなくなってしまう。

↑成功。忍者が情報を持ち帰った


↑敵国のデータがすべて見られる

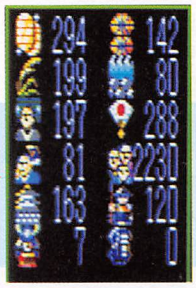
↑「1．国の様子」では、敵国の城を守っている城主や大名がだれなのかと、国の情況　↑「4．武将の一覧」ではその国にいる武将のデータが見られる

取引コマンド。兵糧売りで軍資金を調達する

いろいろなコマンドをやってみたいところだが、いかんせん金が少ない。そこで、「3．取引－1．兵糧売り」で金を増やすことにした（ときたま商人がいなくて実行できないこともある）。ちょうど米相場が売り手市場になっているらしく、1.8という高レートで売れた。

兵糧売り

米相場が売り手市場だったせいか、レートが米1に対して金1.8とかなり高い。レートの高いときは軍師も米売りを勧める



米58を売ったので、金は－04増えて294になった。これでいろいろなことができるようになるね

軍事コマンド。徴兵して再編成、そして訓練する

金が増えたので、さっそく軍備を整えよう。まず「8．軍事－1．徴兵」で兵士数を増やす。金1で兵1（兵1で100人）増えるので、あまりムリのないよう2200人だけ増やした（徴兵すると兵の訓練と武装の値が低くなる）。この兵はとりあえず大名の信長に持たせておいた（はじめは兵がすべての武将にばらばらに割り当てられているので、どのみち再編成で整理しないとならないから）。

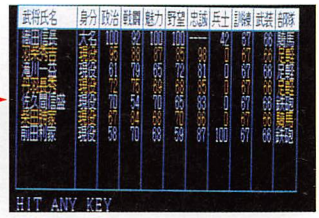
増やした兵を有効に使うために「8．軍事－2．再編成」で各武将に兵を割り当てる。忠誠の高い者、戦闘の高い者に兵を集中させる（1人の武将に兵100まで割り当てられる）。ここでは、戦争に行くことを意識して、戦闘はそんなに高くないけれど、部隊が鉄砲隊（HEX戦での戦闘能力は、足軽隊＜騎馬隊＜鉄砲隊なのだ）の前田利家に100の兵士を割り当ててみた。前田利家に21国・伊勢志摩を攻めさせるつもり。

徴兵

「8．軍事－1．徴兵」で兵士数を増やす。金1で兵1増えるので、ここでは22だけ増やすことにした。軍師も徴兵に賛成のようだ。雇った兵はとりあえず大名の信長のところへ割り当てておく

再編成

増えた兵を有効に使うために、「8．軍事－2．再編成」で兵の割り当てを整理する。すべての兵士を武将1人1人にあずけていくのだ



再編成すると兵の訓練や武装が全体の平均になる。前田利家の配下の兵士は、これから戦争に行かせるつもりなので、どの程度の効果があるのかはわからないけれど、「8．軍事－3．訓練」をしておくことにした（兵士の訓練の値が上がる）。

行動力40かかるのがちょっとイタイのだが、いざ戦争に行ったら兵が弱かった、なんてことにならないよう、安全策ということで、前田利家に訓練させた。

ここまででほとんどの武将の行動力が0になってしまった。

だんだん戦争がちかづいてきているような、キナ臭さを感じる春3月の終わりだ。

訓練

前田利家の兵を訓練させて戦争に備える

開発コマンド。開墾して石高を増やす

開墾

開墾して石高を増やし秋の収穫に備える

4月になった。3月のうちはどうも血の気が多かったと反省。いかに戦国時代とはいえ、戦争のことしか考えないようではいかんな。ちょっと内政にあたってみるとしよう。

何をしようか迷ったあげく、腹が減っては戦はできぬという諺にたどりついて、「2．開発－1．開墾」で石高を増やしておくことにした。開墾や治水工事、町投資、築城の開発コマンドは、どれも行動力50かかるのだが、どの武将でもできるのでけっこう気軽に実行できる。ここでは、ヒマそうにしていた佐久間信盛に頼むことにした。政治や魅力の能力が高くて戦闘の低い武将はこういった内政に向いている。

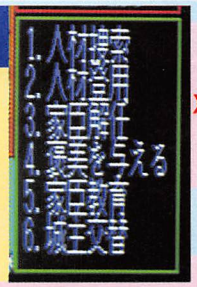
ちなみに、開墾して石高を増やすと治水が下がって災害にあいやすくなるのだが、幸い尾張の治水ははじめから80と高いので、少しくらい下がっても問題はないだろう。石高が上がったぶん秋の収穫が楽しみになるだけだ。

人事コマンド。人材登用で竹中半兵衛を引き抜く

そろそろ外に対しても動いてみよう。武将の引き抜きだ。「5．人事－2．人材登用」で16国・美濃の竹中半兵衛に白羽の矢を立てた。歴史的に秀吉の軍師だったのだから引き抜けるだろう。金5で引き抜きに行って成功した。引き抜きに行ったときの彼の忠誠は80と高かったのに引き抜けたのは、武将の持つ見えないパラメータ(武将には性格がある)のためか？

忠誠の高い武将は、引き抜くと忠誠がどっと低くなる。竹中半兵衛の場合は、80から8になってしまった。このままでは不安(引き抜き返されるかもしれない)なので、「5．人事－4．褒美(ほうび)を与える」で忠誠を増やしておく。金40与えたのでどのくらい上がったかわくわくしながら武将の一覧を見ると、たった17しか上がっていない。不安は解消されなかった。

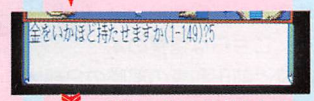
人材登用



「5．人事」のメニュー。「2．人材登用」を選ぶのだ

美濃を選ぶと武将の一覧が出る

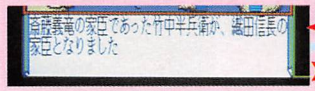
行動力70はさすがにキツイ。信長本人が行く



持っていく金はちょっとケチして5でどうだ

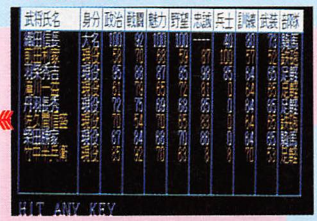
引き抜き成功

やった！　引き抜きに成功した



竹中半兵衛は、よろこんで家臣となりましょうといってくれた

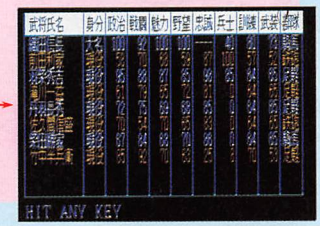
忠誠は低いがほかの値はすごい



軍師の羽柴秀吉はうまく引き抜けるだろうといってくれた

褒美を与える

引き抜いたばかりの竹中半兵衛の忠誠を上げるために「5．人事－4．褒美を与える」をやってみた。金40を与えたのだが、忠誠は17しか上がらなかった。忠誠を上げるのはたいへんそうだ



軍事コマンド。戦争で21国伊勢志摩に攻めこむ

5月になった。戦争に行くことにする。「8．軍事－4．戦争」で、21国・伊勢志摩の北畠具教を攻める。戦争に行くのは、信長自身の騎馬隊と予定どおり前田利家の鉄砲隊(しばらく留守にする尾張は羽柴秀吉に城主として守ってもらう)。もちろん、鉄砲隊に攻めこませるつもりだ。持っていく金は95(あとでわかったのだが、金は持っていかなくてもいいようだ)、兵糧は戦争に行く兵士数と同じだけ持って行けて、それが30日ぶんの食料になるので、めいっぱい持って行く(兵糧が兵士数を下回ると、戦っているうちに兵糧切れで負ける可能性があるから。逆に敵の兵糧が少なければ戦わずに勝てるかもしれない)。

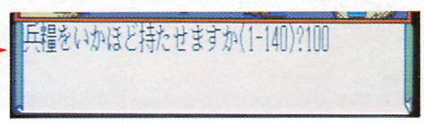
戦争

「8．軍事－4．戦争」で21国・伊勢志摩に攻めこむ。戦争に行くのは信長と前田利家の2人。ＨＥＸ戦では行く武将1人がコマ1つになる

戦争に行く武将

戦争に行くときは、10人までの武将が選べる。ＨＥＸ戦では出陣する武将1人がコマ1つになる。コマの数を少なくしてコマ1つの兵士数を多くしたり、その逆にしたりするのがＨＥＸ戦における戦法になるわけだ。

兵糧はつねにめいっぱい持って行きたい。戦っている最中に兵糧が切れて負けるのはダサイ

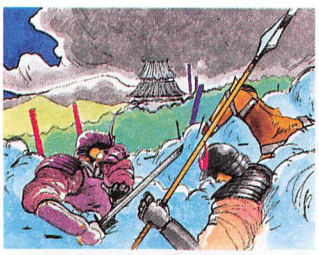


HEX戦に突入。敵の情況を見てから攻撃開始

21国・伊勢志摩に着いた(下のマップ)。HEX戦ではじめにおこなうのは、攻めこんだ側のコマの初期配置だ。マップの○の付いたところにコマを置くのだ(○の位置は国ごとに決まっていて、ほぼ攻めこんだ方向の端のほう)。こちらは信長の本部隊と前田利家の部隊の2部隊。右上の写真のように布陣(初期配置)した。

戦いがはじまったら、まず敵の情況を調べる。敵本部隊の北畠はそう強くはないようだ。

敵のコマと接触するまえに、金をたくさん持ってきたので「6．伝令－1．密偵」を使ってみた。が、あえなく失敗してしまった。密偵の効果はわからずじまい。

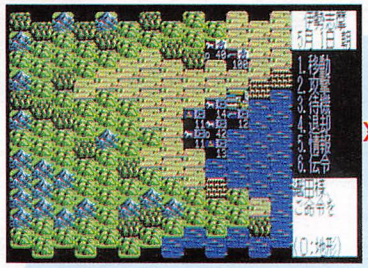


HEX戦では両軍の戦略が終わるごとに朝、昼、夜と時刻が進む。で、夜になると隣接しているコマ以外は見えなくなってしまう。なんとなく怖いね。

戦いはけっこう長くなり籠城戦に持ちこまれてしまった。籠城戦は守備側の大名か城主が城にいれば、いつでも仕掛けられる(今回は仕掛けられたわけ)。籠城戦に入ると、まず「2．攻撃－4．門壊」で城の門を突破しなくてはならない。前田利家の鉄砲隊に壊させて城内に入り、なんとか敵本部隊をやっつけて勝つことができた。

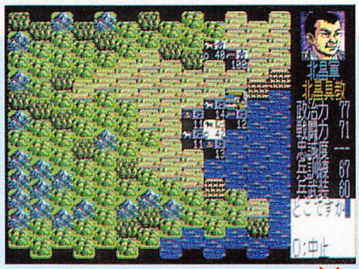
今回はなんとか勝てたが、籠城戦はつらい。敵本部隊を城から離れさせるようなうまい戦法はないものだろうか。

初期配置



初期配置(布陣)したところ。敵第1部隊は城にいる

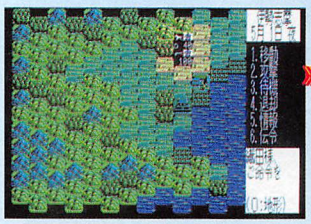
情報



まず敵のコマの情況を調べて戦法を考える

伝令

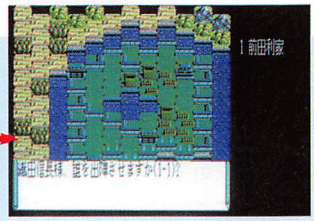
「6．伝令－1．密偵」を使ってみたが、密偵は捕まってしまった。密偵の効果はわからずじまい



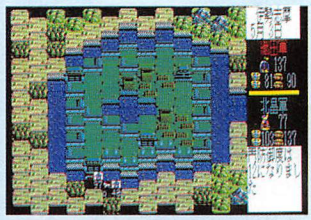
夜になると

夜になると敵のコマは隣接するまで見えないのだ

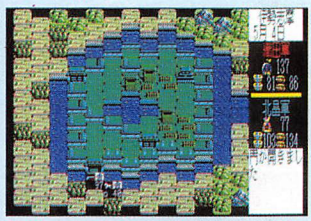
籠城戦に突入



籠城戦に持ちこまれてしまった



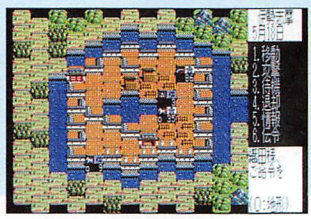
「2．攻撃－4．門壊」で城の門を壊す



門防御度が0になってやっと門が開いた

門に入ると真っ暗だった城のなかが見えるようになる

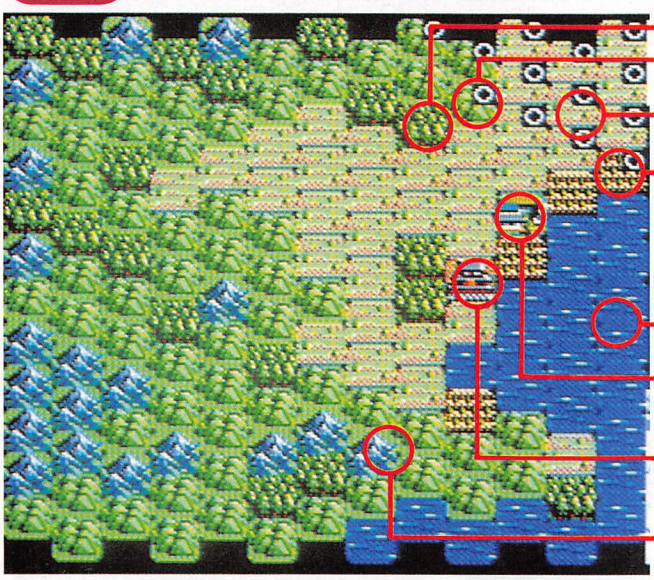
敵本隊は追い詰められると突撃攻撃を仕掛けてくる



敵本隊に逃げられそう。でもこのあとなんとかなった

HEX戦マップ

敵国に攻めこむとHEX戦になる。攻撃側が○の付いたヘックスのどこかにコマを布陣させると戦争がはじまる

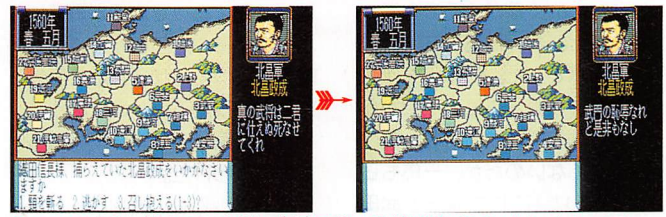


- 森……森林。戦闘では平地よりかなり有利になる
- 山地……なだらかな山。攻撃にも守備にも有利
- 平地……ふつうの草原。攻撃にも守備にも向かない
- 畑……いわゆる畑。平地よりも攻撃に向いている
- 海・湖・川……ここにはコマが入れない
- 町……城下町。戦闘においては平地と同じ
- 城……守備側の本拠地。かなり攻めづらい
- 山岳……どのコマも侵入できない地形

戦争に勝った。戦後処理で武将を召し抱える

戦争に勝つと、攻めこんだ国にいた武将を捕らえることができる。捕らえた武将は、処刑することも召し抱えることも逃がすことも自由にできる。はじめのうちはとにかく武将の数を確保したいので、どんどん召し抱えることにした。1人1人のセリフがなかなかおもしろいね。

領地が1か国増えたのでどちらか一方は配下の武将を城主にしないとならないし、武将が増えたぶん、再編成したり褒美を与えたりしなくては。今年の夏は内政だけで手いっぱいになってしまいそうな気配だ。



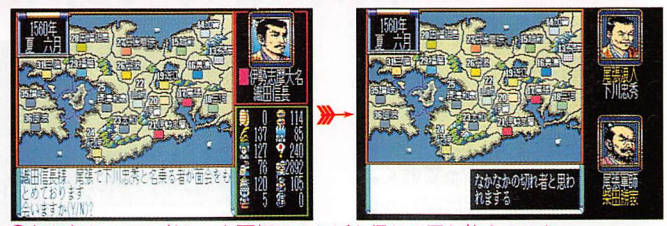
ここでは召し抱えているが、忠誠の高い武将は逃がしたほうがいいかも

浪人が面会にきた。軍師の意見を聞いて召し抱える

下川忠秀という浪人が面会を求めている、と聞いたので、とりあえず会ってみることにした。軍師の意見を聞くとなかなかの切れ者らしい。会って召し抱えることにした。

面会にくる浪人はほとんどがクズなのだが、たまには拾い物もあるので、一応は会っておいたほうがいいようだ。召し抱えたときは、すぐに武将の一覧でパラメータをチェックするのを忘れずに。

だんだん武将の人数が増えてきて、記憶だけではプレイできなくなってきた。



なかなかの切れ者という軍師のことばを信じて召し抱えてみた

移動コマンド。武将を移動させてつぎなる戦略に備える

武将の移動

「1. 移動－1. 武将の移動」を使うのだ

つぎなる戦略に備えて21国であまっている武将を17国へ移動させておくことにした。「1. 移動－1. 武将の移動」で21国にいる、鳥屋尾石見守と北畠政成、北畠具房の3人を17国へ移動させる。ほかのゲームでは、武将の移動はいっぺんにやらないとコマンドのムダ使いになるのだが、群雄伝では移動する武将の行動力が20減るだけなので、1人ずつ移動させたとしても何のムダもない。臨機応変に対処できるわけだ。

ちなみに、17国へ武将を移動させたのは、18国へ攻めこむつもりだから。ほんとうは武将といっしょに金と米も集めたかったのだが、いかんせん21国の情況がきびしかったのだ。

この調子だと18国に攻めこむだけの態勢を作るまでにはもう2か月ほどかかるかもしれない。どうやって軍資金を作るのか考えなくては。それにしても、2か国持つと考えられる戦略に幅ができておもしろいね。

取引コマンド。背に腹はかえられぬ、借金して軍資金を調達

武将を移動させて戦争の準備も整ったように見えたが、どうも軍資金に難がありそうだ。先立つものがなくては増やせる領地も増やせない。ここは利子を払うムダを覚悟で「3. 取引－4. 借金」で軍資金を調達することにした。

できれば、全国版でよくやった、敵の大名に借金を払わせる術(借金して金を増やし、すぐに金と兵を移動させて借金した国を敵国にとらせ、敵国が借金を払い終わったとたんに攻めこんで借金0になった国をとる)が使えないものかと思って、とりあえず17国で金45だけ借りて18国へ移動してみた。移動後に17国と18国のようすを見てみると、なんと17国の借金が0になってかわりに18国の借金になっている。群雄伝では、借金は国に付くのではなくて大名に付いてまわるものなのだ。群雄伝ではほかの大名に借金の肩代わりをさせることはできない。

借金取りに追われているようで気持ち悪いので、「3. 取引－5. 借金返済」で借金を返しておいた(ふつう、早く返せばそのぶん利子が安くなるのだが、群雄伝では早期返済しても利子は同じ。べつにメリットはない)。全国版では戦争に行くときに攻めこむ兵士数ぶんの金が必要だったので借金に意味があったのだが、群雄伝では戦争に行くときに金はほとんど必要ないので、戦略的には、借金はしないほうがいいようだ(利子を払わなくてはいけないぶん損する)。

借金のシステムを調べるぶんムダなことをしてしまった。18国に攻めこみたいところなのだが、なかなか準備が進まない。まあ、あせってもしかたないので、秋(9月)の収穫まで待って米を売ろうと思う。

借金

借金は大名に付いてまわるので、移動して国を変えても逃げられない

借金返済

気持ち悪いので返した

武田信玄の使者が金の貢物を持ってきた。一応受け取る

なんとなく番がくるのを待っていると、お、武田信玄が金の貢物をしてきた。そのうち攻めていこうと思っている相手からの使者なのでほんとうなら受け取りたくないのだが、一応もらっておいた(これで織田と武田との友好関係は深くなった)。

貢物を持ってくるということは、武田にとって織田が脅威になっているんだろうから、国が隣接していたらぜったいに受け取らなかったろう。いまのところ武田の国は遠いから受け取っておいたわけだ。

それにしても、貢物をもらうっていうのは強くなったみたいでなんとなくうれしいものだ。

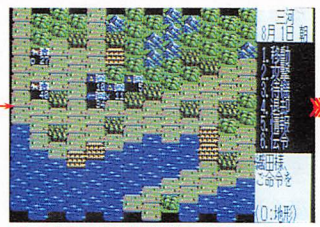
伊勢志摩に武田信玄の使者が金の貢物を持ってやってきた

受け取ったので、両家の絆(きずな)が深まってしまった

戦力充実。18国三河を攻め、勝つ

戦闘準備が整ったので、18国・三河に攻めこむことにした。いつものように戦争に行くまえに「4．情報－1．各国の情況」で三河のようすを探っておく。城主は酒井忠次で兵は60しかいない。これなら楽勝だ。さっと攻めこんで、かんたんに勝った。

三河の城主は酒井忠次。兵は60だ



できるだけ敵本隊の近くに布陣

武将はできるだけ召し抱える

9月になった。秋のはじめなので年貢率を改定する

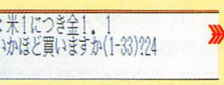
9月のはじめに米の税率を設定

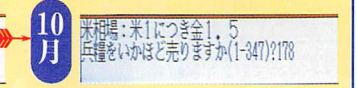
毎年、秋のはじめ(9月)には年貢率を設定する。この年貢率で米が納められるわけ。また、春のはじめ(3月)にも年貢率を設定するのだが、こちらは金が納められる。

年貢率を50%以上にしようとしたら軍師が反対したので45%にした。

米相場で財テクする

9月には収穫があるので、ふつう米相場は買い手市場になってレートが下がる。安いときに米を買っておき、米相場が売り手市場になるのを待って売れば、大きくはないが一般家庭の財テクなみのもうけにはなる。





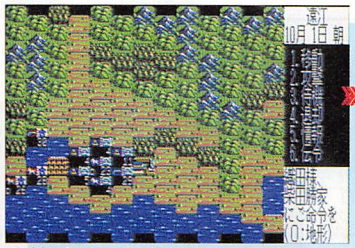
9月にレート1．1で買った米を10月にレート1．5で売ってもうけたのだ

一気に領地を増やす。まず遠江をとる

領地が3か国になり、秋の収穫があったので、経済的にも兵力的にも余裕が出てきた。三河を拠点にして一気に領地を拡大していこうと思う。まずは徳川家康のいる10国・遠江(とおとうみ)を攻めることにした。

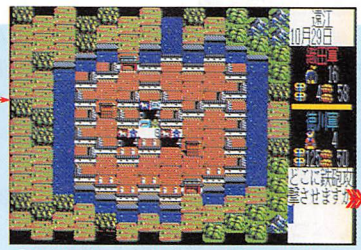
10月になったらいつものように攻めこむ国の情況を確認してから、余裕を持って攻めこむ。まず、敵の本隊以外を全滅させ、城に籠もる敵本隊を襲う。すると、案の定、籠城戦に持ちこまれた。いつもならここでいや気がさすのだが、今回は兵力に余裕があるので、かんたんに敵本隊を追い詰めてやっつけることができた。

これで徳川が滅んだので、当面の敵は今川と上杉の2人になった。今川は3か国を持っているし、9国・駿河にはかなりの兵を置いている(どちらかというと、どうして攻めてこないのか不思議なくらい)。上杉は5国・信濃をとって、このままどんどん南下してきそうだ。この2人とはとうぶん戦わないことにして、尾張のまわりの国をまとめていくことにしよう。このへんは1か国しか持っていない大名が多いので、比較的かんたんに勝っていけるはずだ。

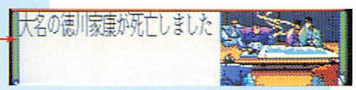


敵本隊のいる城の近くに布陣させる

敵本隊以外を全滅させた。これから敵本隊にせまる



籠城戦になったが、敵を追い詰めた



徳川家康は死んだ。徳川は滅んだのだ

1562年春3月。伊賀の浅井長政を攻める

領地が4か国になったので、武将の整理や各国の整備にけっこう時間がかかってしまった。内政にうだうだしているスキにせっかくとった遠江を今川に取られてしまった。このままではくやしいので、春の税収で金が増えたのをきっかけに、領地増やしをはじめることにした。

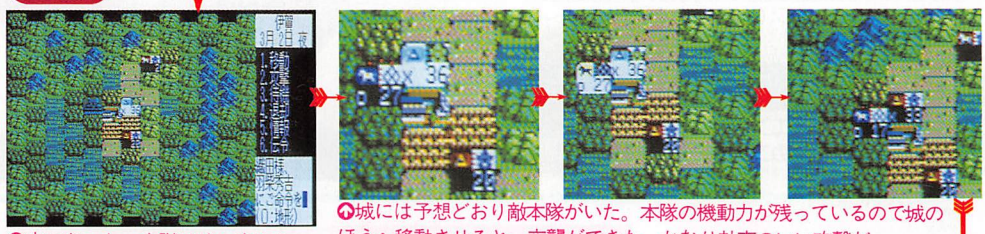
地図をにらむと、伊勢志摩のすぐ北の20国・伊賀の浅井が攻めやすそうな気配だ。さっそく忍者を送って情況を探り、かんたんに勝てそうだと判断。羽柴秀吉と六角義治(21国・伊勢志摩をとったりとられたりしているうちに捕虜にして召し抱えた武将)の2人を出陣させた。

伊賀に攻めこんでみると、どうも山がちだ。できるだけ敵本隊の陣取る城の近くに布陣させる。今回のHEX戦は夜襲を多く使う戦法をとってみるつもりだ。夜襲は、攻めたい敵のコマから1ヘックス離れたところに自軍のコマを置いて昼が終わるまで待機させ、昼に敵が動かなかったら、夜に敵のコマの隣へ移動し(ここで見えなくなっていた敵のコマが見えるようになる)、敵のコマにぶつかるように移動させればできる(このとき機動力が1以上残っていないとダメ)。ふつうに戦うよりもかなり効率よく敵にダメージを与えられるのだ。また、夜襲をねらったときに兵力に差があると敵が城から逃げるので、夜襲はできなくても籠城戦を避けることができる。

夜襲作戦が成功して信長の領地は4か国になった。

↑20国・伊賀に攻めこんだ。羽柴秀吉のひきいる本隊で敵本隊を夜襲するつもり

夜襲



↑夜になった。本隊は城へ向かう

↑城には予想どおり敵本隊がいた。本隊の機動力が残っているので城のほうへ移動させると、夜襲ができた。かなり効率のいい攻撃だ

↓伊賀をとって領地は4か国に

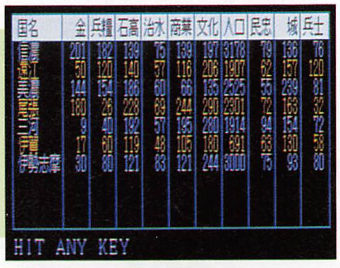
5国・信濃をとって今回はここまで

その後、いくつか領地を増やし、10国、16国、17国、18国、20国、21国という6か国の領主になった。しばらく内政をして黙っていたら、上杉がどんどん南下してきた。5国、13国と続けざまにとったのだ。このままにしておくと上杉が大きくなりすぎる。上杉の国のつながりを絶つためにも、5国信濃を攻めおとすことにした。信長の領地のなかで5国と隣接しているのは10国、16国、18国と3か国あるが、このうち、まず10国は隣接している9国の今川が怖いのでだめ。16国は5国を攻めた直後に13国の上杉から攻められる可能性があるのでだめだ。結局、消去法で残った18国から攻めることにした。17国から武将を18国へ移動させ、18国から5国へ攻めこんだ。この戦争は、上杉の本隊がすぐに逃げ出したので、あっけなく勝てた。

これで織田の領地は7か国になった。というところで、もうページのあとがない。この先はキミの腕でクリアしよう。

↓5国・信濃の上杉を攻めた。けっこう苦戦するかと思いきや、上杉はすぐに逃げたのでかんたんに勝てた

今回のアタックはここまででした



ゲーム 十字軍

GameCrusaders

今月のウリ

●ゲームのぞき穴

カオスエンジェルス／サイコワールド／マイト・アンド・マジック2／三つ目がとおる／ハイディフォス(DS5号)

●通り抜けできます

カオスエンジェルス(ウロボロスの塔B1～6Fの全マップ)

●そのほか

十字軍特製カオスエンジェルス桃色図鑑／歌を詠む会／イラストのコーナー

ゲームのぞき穴

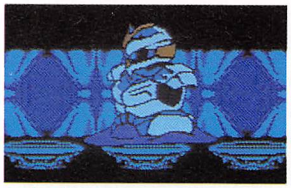
カオスエンジェルス

ハンドパワーで戦闘中に体力回復、きてます

5階にあるプレートメイルの本物(奥から2つ目)を装備する。戦闘中に体力が減ってきたら(ESC)を連打すると体力が回復するのだ。

(埼玉県／今井まみ・?歳)

☆壁を背に戦闘する。勝ったら、エッチするまえにカーソルの下を押しっぱなしにしていれば連打しなくてすむぞ！



5階にあるプレートメイルの本物(奥から2番目)を取る

壁をがんがんけっとばして回復

エッチのまえに体力を回復しなくちゃ

戦闘中

敵に襲われても、だいじょうぶ

こんなに減っても〔ESC〕さえ押せば

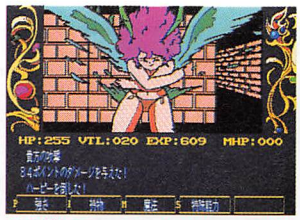
このとおり。見事に体力が回復するのだ

5回連続攻撃ができるおいしいウル技の紹介

エッチ画面が見やすくなる。まず、4階で2回攻撃できる2枚刃の剣を取る。そして、同じく4階でバブリースライムを倒し、エッチして分裂の特殊能力を奪う。2階へ行きハーピーを倒し、バブリースライムの特殊能力を使って分裂してからエッチして特殊能力を奪う。するとハーピーの特殊能力で1回、2枚刃の剣を持って分裂するので4回、計5回連続攻撃ができるようになる。ただし、すぐに分裂の特殊能力はなくなるけどね。

(兵庫県／YAI・?歳)

4階でバブリースライムとエッチして特殊能力を奪う。この能力は分裂して自分が2人になる



2階でハーピーを倒し、特殊能力を使ってからエッチをすると、5回連続攻撃できる

どんな敵からでも確実に逃げられるちょい技

戦闘中に「うっ／　これはやばい」と思ったらこの技です。扉を背にして後ろ向きに逃げる。するとかならず逃げられるのだ。

(兵庫県／YAI・?歳)

敵から確実に逃げるためには、後ろ向きに移動することが肝心

モンスターが襲ってきても扉さえあればかならず逃げられるのだ

今月のプレゼント

ゲームはカオスエンジェルスの今井まみ、マップを送ってくれた蟹江幸成、M＆M2の持地賢一、ハイディフォスの岩戸裕児の4名。テレカはYAI、川嶋淳司、津田崇基、Roogna、小幡容士、植野徳仁、にとちん、龍之助の息子、湯口芳之、小川太郎、Mr.ヤシ、大内秀和、宇田一孝、鷹紀翔、菅原由行の15名。

イラスト　中野カンフー！
オブジェ　堀川　浩司

ちょっとのぞき穴

パワフルまあじゃん2データ集〜シークレットギャル〜　「あごめすてけぼ」と入力。ゴリラ、パイナップル、ビスケット、ツナサラダ、ウナギ、タヌキ、コアラ、トマト、レイゾウコ、リス、メダカと入力するとシークレットギャルのパスワード「みきちゃん」を教えてくれる。（宮城県／佐々木孝志・24歳）

新コーナータイトル未定

ばかやろー　私は怒っている。7月号のアレ（卒業した先パイがすごくキレイでプレゼントに当たったら先パイの写真を送ってあげる、という内容）はプレゼントのハガキとして書いたのであって、新コーナーで採用してくれとは書いていない。だから、写真もとうぜん送ってやんない。それより、先パイにバレたらどーすんの。大きな声じゃいえないけど、あの先パイこわいんだから。バカ！　勝手に載せて、えーん、どーしょ。女子大生はこんな雑誌読まないよね……たぶん。（匿名匿住所）☆十字軍では、おもしろければ、プレゼントハガキでも採用になる。今回のように怒ってしまう人もいるだろうが、この姿勢を変えるつもりは、ない。（F）

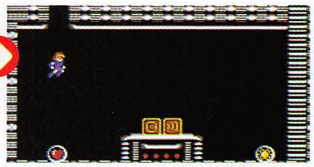
サイコワールド

落とし穴の下には隠しアイテムがいっぱいだ

まあ、たいした技ではないんだけど最終面の長くて、何もない通路の終点に落とし穴があるんですよ。その穴の下にはHPやESP回復アイテムなどがごろごろ（4つ）。ただそれだけなんですよ。それからこの穴は走っていると落ちません。

（大阪府／福本満・16歳）

↑ワールド8の最後にある長い通路の終わりに落とし穴。ふつう、こんなところはあっというまに走って行ってしまうので気づかなかった人も多いんじゃないかな。それにしてもこのスクロールはいいなあ



↑穴の下には体力回復のアイテムなどがある。この先でアイテムは出ないので取っておこう

お遊びと実用5つのモードを一挙公開しよう

サイコワールドにヘンなモードを発見しました。やり方はワールド1がはじまったらおもむろに〔F4〕を押す。押すごとにつぎつぎとモードが変わっていきます。でも各モードの使い方がわかりません。なんてこった。

（京都府／川嶋淳司・?歳）

☆しかたがないので、ヘルツさんに教えてもらいました。

パワーモード

敵を倒すと出てくるボーナスを取った数だけ各能力のパワーアップができるモード。服の色はバーミリオン。パワーアップの仕方は、ボーナスを取り〔1〕〜〔9〕のキー（テンキーは使えない）を押す。数字と各能力の対比は右の表を参考にしてください。エクスプロージョンやシールドをパワーアップさせると、楽に進めるんじゃないかな。ボーナスを9つ取れば、ほとんど無敵になるけどね。

〔1〕を押すと念波砲の力が上がる

〔4〕を押すと冷気流の力が上がる

〔7〕を押すと空間移動の力が上がる

〔2〕を押すと集中波の力が上がる

〔5〕を押すと超音波の力が上がる

〔8〕はエクスプロージョンが上がる

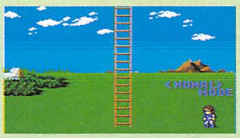
〔3〕を押すと火炎波の力が上がる

〔6〕を押すと空中浮揚の力が上がる

〔9〕シールドとエクスチャージの上昇

ノーマルモード

ほかのモードにしようと思ったけどやっぱりふつうにプレイしたいと思ったらこのモード。わざわざこのモードを選ぶ人はいないと思うが……。服の色は、パープル。



↑これが、いつものモード

マックスアップモード

ボーナスを取った数だけHPやESPの上限値が上がる。服の色はブルー。すぐにHPやESPが減ってしまう人に有利なモード。

↑ほとんど無敵とかわらない。ずるいモード

エキストラモード

このモード自体はノーマルと変わらないけどエキストラモードの表示が出ているとき〔F5〕を押すとトークモードになるのだ。

↑この表示が出ているあいだは〔F5〕でトークモードに

トークモード

このモードに入ると主人公やボスキャラが会話をしはじめる。服の色はピンク。プログラマーY．K氏のシュミで入れたとか……。

↑ルシアやボスキャラがしゃべりだす。完璧に趣味の世界

マイト・アンド・マジック2

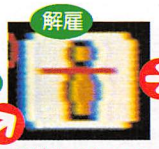
アイテム増殖&戦わずにレベルアップの方法

増やしたいアイテムをハイアリング（傭兵）に持たせて、セーブ。アイテムを取り上げて解雇し、セーブ。もう一度雇うと、取り上げたアイテムがある。

この増えたアイテムを売り、ツンドラの酒場で5000ゴールドのRoast Leg of Wyvernを食べると経験値が1500ずつ増える。

（神奈川県／持地賢一・19歳）

↑ハイアリングにアイテムを集めて　↑宿屋でセーブする

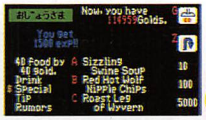


↑持たせたアイテムをハイアリングから取り上げて、解雇する（左の写真は解雇のアイコン）。そのあと、ふたたび宿屋でセーブする

↓解雇したばかりのハイアリングをもう一度雇ってみると……

↑取り上げたアイテムをまだ持っている。しつこい！

↑増やしたアイテムを鍛冶（かじ）屋で売っぱらう



↑ツンドラの町にあるこの酒場のスペシャルメニューのいちばん下に目的の「ワイバーンのももロースト」がある。5000ゴールドと高価な食べ物だが、これを食べたキャラの経験値が1500増える

↑経験値がたまったら、トレーニング場で修行してレベルアップさせよう

ちょっと通り抜けQ&A

Q…『フィードバック』のステージ5のボス（軍艦）が倒せません。4つの砲台は壊したけど……おしえてくり。（埼玉県／／／・・・?歳）

A…ステージ5のボスは対空ミサイルや機銃など1つ1つ破壊していかなければならない。このゲーム全体にいえることだが、ボスのあたり判定が非常に厳しいので、どこが弱点なのかわからないのだ。そこで、なんども足を運んで壊せるところを確認していくのが早道。とどめはもちろん艦橋（ブリッジ）だ。

ちょっとのぞき穴

ウイングマンスペシャル～シーン2へ行く方法～　まず、ふつうにディスク1を入れてゲームをはじめます。フロントでセーブするとき、ディスク2にセーブします。このときは、シーン1で何も持っていない状態でないとセーブできません。シーン2からはじめるときは、ディスク2を入れてセーブした番号からはじめます。（神奈川県／西沢健一・？歳）☆この技でゲームを遊ぶことはできません。シーン2のグラフィックが楽しめるだけなのです。

新コーナータイトル未定

ものを書く会「焼きそば」　半年前、セブンイレブンで大盛イカ焼きそばを買ってきて、作っていました。カップ焼きそばですから、お湯を入れて3分たったら、お湯を捨てなければなりません。流しにお湯を流そうとカップを傾けた瞬間でした。3分間、熱湯と蒸気によって熱くなったカップのフタは、すっかり柔らかくなっていたのです。両手で押さえていたカップのあまりの熱さに一瞬、力が抜けました。ズルン、ボトン。不快な擬音とともに、焼きそばの「めん」は、なまゴミ入れにすっぽり入ってしまいました。でも、お腹のへっていた私は泣きながら拾い上げて、よーく水洗いし、冷やし中華そばにして食べました。（神奈川県／焼きそば・？歳）

三つ目がとおる

ナツメから教えてもらったステージセレクト

（かな）（N）（T）（M）を押しながら、スタートさせると2ステージからはじまります。また、そこで（1）をいっしょに押すとステージ3、（2）あるいは（3）をいっしょに押すとステージ4の先頭からはじめることができます。

（情報提供・ナツメ）

この画面で、かな、M、N、Tと1～3までのキーを同時に押す

ステージ4からスタートできるようになった

ハイディフォス（ディスクステーション5号）

先取りプレイの先取りウル技を大量公開だい

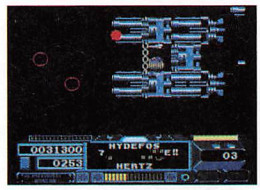
その1　MSX2のスムーズな横スクロールをじっくり観賞できるスクロールスピードの調整。（1）を押すと最高速。あとは数字キーの順に（5）のスクロール停止まで5段階の速度が選べる。

その2　自機のスピード調整。（6）で初期状態の速さ。（7）でスピードアップ。

その3　（STOP）で、巨大な広告画面と1面だけ遊べるテストプレイ画面とを切り換え。

その4　（TAB）で、テストプレイのときに有効な無敵になる（広告画面ではつねに無敵状態）。たまに、画面の一部がバグることがあるが、これといって問題はない、と思う。

（愛知県／岩戸裕児・？歳）



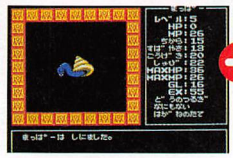
テンキーではできないので注意

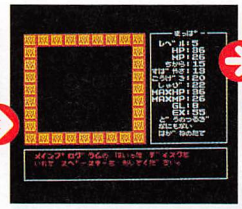
ランダーの冒険（ディスクステーション春号）

ディスクを抜いておくだけでできる技なのだ

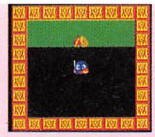
町を出たらディスクを抜いておく、死ぬと町にもどされるが、（F5）を押すと、その場から続けられる。また、（F5）を押したあと、呪文か道具を選び、キャンセルすれば、自分を殺した敵と再度戦うこともできる。

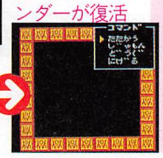
（大阪府／津田崇基・？歳）


ディスクを抜くのを忘れずに


このメッセージは無視して、〔F5〕かBボタンを押す、淡白な人は上、しつこい人は下へ

とりあえずランダーが復活


移動してくらやみから脱出だ


キャンセル後「たたかう」が

さっきのヤツが出てきたぞ！

ディガンの魔石

エンディングを自力で見たい人は読まないで

（CTRL）と（STOP）を押しながらディスク1を立ち上げ、MSX-DOSの表示が出たらキーをはなす。そして、END DINGと入力すると、買ってきたその日からエンディング画面を楽しむことができます。

（大分県／Roogna・？歳）

☆ちなみにディレクトリが見えたので、いろいろ試してみた。ディスク1と2のPSG．COMというファイルは実行させる（PSGと打ちこんでリターンキーを押す）と音楽が聞けるし、ディスク2のTEST．COMは……ぜひお試しあれ。

この表示のあと手をはなす

アビリアが解放されていく……らしい。ほんとは知らないけど

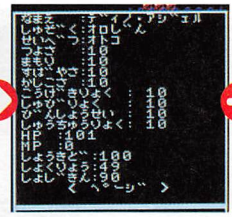
持ってる人はこれで一気にやる気がうせただろーなー

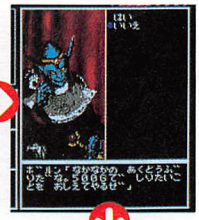
安いバイトで一攫千金のオイシイ技教えます

ほかの町へ行くには馬が必要だが、これを買ってしまうと一文なしになってしまい、これから先の展開がつらくなる。

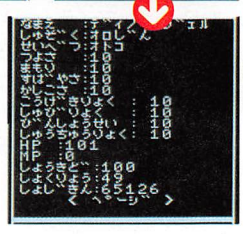
そこで、馬だけはとにかく買っておいて、ひたすらバイトをして所持金を1000にする。エドナの町の情報屋ボルンに1000払って情報を聞く。もう一度ボルンに会って、500払うと別の情報が聞けるのだが、払わずに外に出る。そして、ステータスを見てみると、所持金が約65000になっている。

（富山県／小幡容士・？歳）





1日目はちちしぼりをし、2日目はあそび人をしてお金をもらい、3日目はまた、ちちしぼり。4日目にバーテンをやって、5日目にさらあらいをしてようやく1000以上たまり、エドナの町へ行く。そして、ボルンに会い、情報料1000を投資してからもう一度会う。とうぜんお金がたりないから、払えずに出るとあっというまに大金持ちになれる。



ちょっと通り抜け

Q…「ラスト・ハルマゲドン」でセーブすると「直前のディスクを入れてください」と出ます。直前のディスクってなんですか？（東京都／北川信吾・12歳）

A…確かに「直前のディスク」という呼び方は、わかりにくいかもしれないな。「至急教えてください」ということだが、セーブしようとしたらこのメッセージが出てきて、何のことかわからず電源をそのまま入れっぱなしなのかもしれない。試しにセーブしたディスク以外のディスクを入れてみたらどうでしょう。

ちょっとのぞき穴

ディスクステーション4号のラルバ3のなかにあるラルバコンサート〜フェードアウトと消音〜　曲を聞いているときに、カーソルキーの右を押すと選んだ曲がフェードアウトし、左を押すとすぐさま音が消える。(岐阜県／稲垣幹夫・？歳)☆うーん、確かにできるけど、何の役にたつのかなぁ。

新コーナータイトル未定

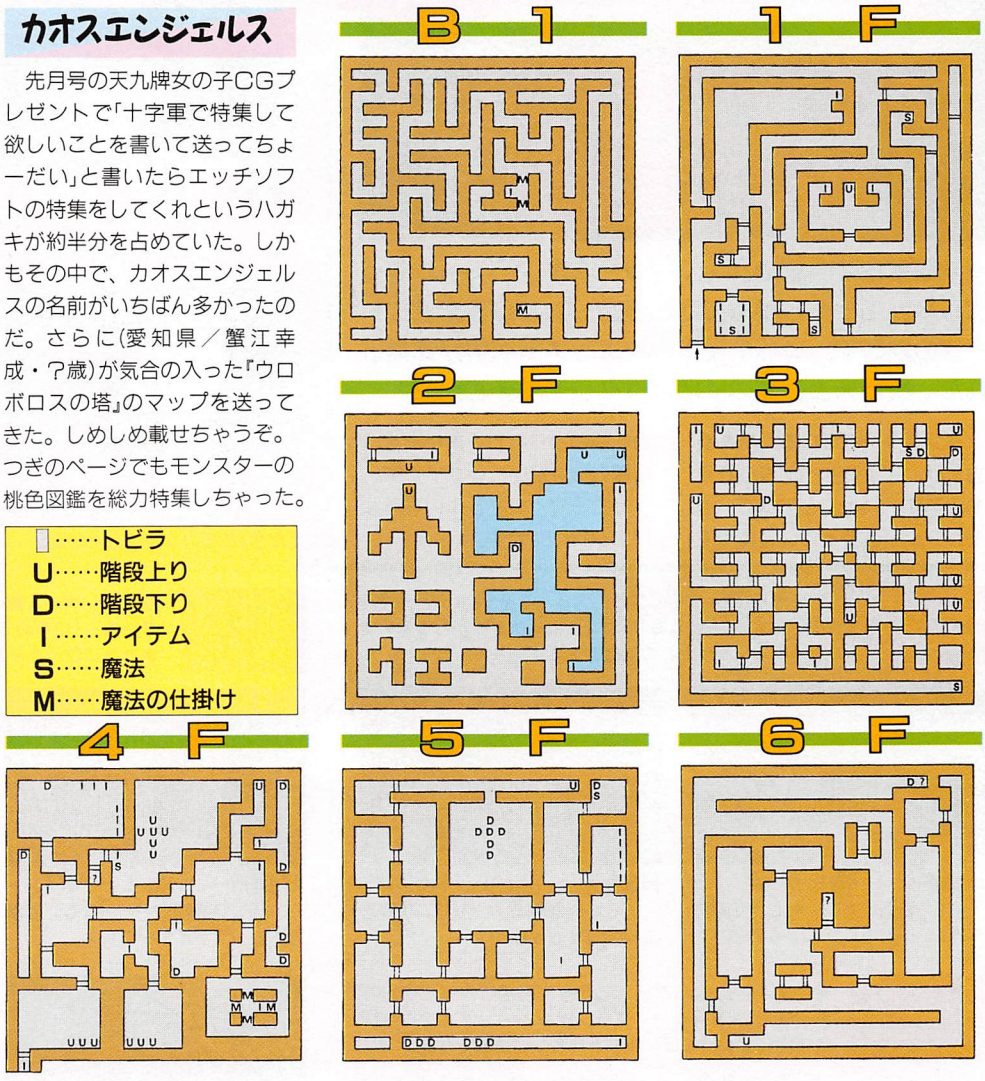
編集部のヘンなヤツ　編集部にはヘンなヤツが多い。夜中に歩いて家具を運ぼうとするK。彼にインタビューしたら「東京の新橋から千葉の手前の葛西まで直線距離にして約14キロ、朝までにはたどり着けますよ」だそうだ。家具といっても並みの大きさではなくて、おとな2人でやっと運べるくらい。どうするのかと見ていたら「ウン」とうなったきりびくともしない。結局、あきらめたようだが発想すること自体がふつうじゃない。このほかに、徹夜明けで家に帰ろうと電車に乗ったら熟睡してしまい、3往復したあげくタクシーで帰ったというめずらしいMという人もいる。2人ともいい本を作るために……というのは持ち上げ過ぎですね。(F)

通り抜けできます

カオスエンジェルス

先月号の天九牌女の子CGプレゼントで「十字軍で特集して欲しいことを書いて送ってちょーだい」と書いたらエッチソフトの特集をしてくれというハガキが約半分を占めていた。しかもその中で、カオスエンジェルスの名前がいちばん多かったのだ。さらに(愛知県／蟹江幸成・？歳)が気合の入った『ウロボロスの塔』のマップを送ってきた。しめしめ載せちゃうぞ。つぎのページでもモンスターの桃色図鑑を総力特集しちゃった。

□……トビラ
U……階段上り
D……階段下り
I……アイテム
S……魔法
M……魔法の仕掛け



首斬りクイズ　ビッツークイズ第4弾

読者と編集部のビッツークイズ第4弾だ。

今回の問題はいたってかんたん。今月の首斬りのページP96を見ながら、死体の人相書きの組み合わせを右下の写真の番号から選ぶのだ。ハガキに、組み合わせの番号と、十字軍で作ってほしいコーナーを書いて、首斬りクイズ係まで。しめ切りは7月31日必着。

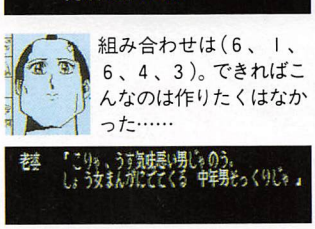
エモノは、シンセサウルス専用首斬りサウンドデータと首斬り生写真をセットで5組。正解者多数の場合は抽選になります。

さて、今回の㊙情報は、人相書きのところ。すぐに正解が作れてしまうので発見されにくかったみたいだが、右にある顔の人相書きを書いて茶屋の老婆に見せると、ヘンな証言が聞ける。

この表をもとに組み合わせる

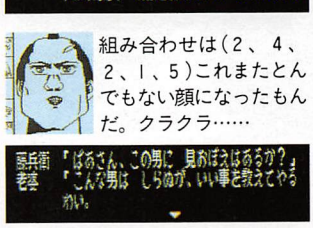
組み合わせは(5、2、1、6、1)で、連載は終わってるが、某少年マンガネタだなこりゃ

組み合わせは(6、1、6、4、3)。できればこんなのは作りたくはなかった……



組み合わせは(4、5、4、2、4)。これならべつにどうってことはない顔だな

組み合わせは(2、4、2、1、5)これまたとんでもない顔になったもんだ。クラクラ……



求曲に協力

ビッツーではシンセサウルスのサウンドデータ集を発売する計画が練られている。そこで、聞きたい曲をジャンルを問わず募集している。十字軍もこれに協力しようと思うので、ハガキに曲名を5〜10曲ぐらい書いて、十字軍内「将来はMIDIに対応するかな係」まで送ってほしい。抽選で5名に、希望するビッツーのソフトがもらえるゾ。しめ切りは7月31日消印有効。シンセサウルスもVer.2.0が7月中旬ごろ発売の予定(詳細は113ページを見てね)。

十字軍特製 カオスエンジェルス 桃色図鑑

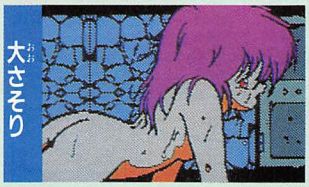
十字軍軍事委主席のト・ショウ・Fが、「う〜ん、やっぱしぃ、エッチしかないと思うし〜」というまさにトップの独断で、ついに2ページエッチ戒厳令が発動された。桃色先進国家の夜明けはもうすぐそこか？

モンスターの下にある特殊能力とは、エッチすると得られるものです。「なし」となっているモンスターは持っている特殊能力を吸いとられてしまいます。攻撃方法はだいたいウソです。

ところで、タイトルの写真は「バンパイア」です。

あ行

大さそり（読んで字のごとく大きなさそり。ムチが得意みたいです）／大こうもり（どこ、どこ、どこからきたのかオーゴンバーット。ではなく大こうもりでした）

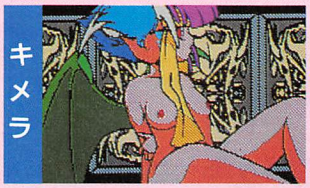


出現場所……1階。ヒットポイント……10。特殊能力……なし。攻撃方法……シッポをムチのように使う。

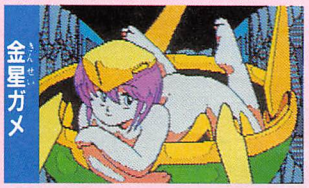
出現場所……1階。ヒットポイント……8。特殊能力……なし。攻撃方法……超音波攻撃

か行

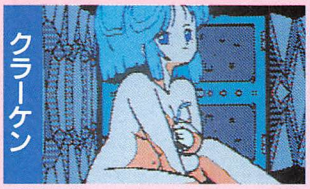
キメラ／金星ガメ（ゲームの作者が勝手に作った空想のキャラ）／クラーケン／クラブジャイアント／ケルベロス（地獄の門番）／ゴールドドラゴン／コカトリス



出現場所……6階。ヒットポイント……150。特殊能力……なし。攻撃方法……青白い炎をはいて攻撃。



出現場所……3階。ヒットポイント……60。特殊能力……なし。攻撃方法……吸いついたら離れません。

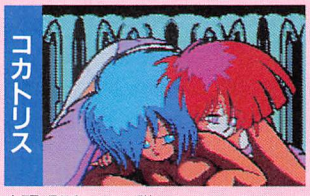


出現場所……3階。ヒットポイント……40。特殊能力……なし。攻撃方法……10本の足でからみつく。

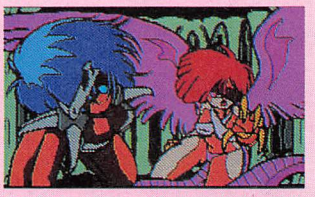
出現場所……2階。ヒットポイント……70。特殊能力……なし。攻撃方法……両手のでっかいはさみ。

出現場所……4階。ヒットポイント……120。特殊能力……なし。攻撃方法……3つの口から炎を吐く。

出現場所……6階。ヒットポイント……250。特殊能力……なし。攻撃方法……シッポパンチ（古い）。



出現場所……4階。ヒットポイント……100。特殊能力……体の一部（どこだ？）が石のように硬くなる。

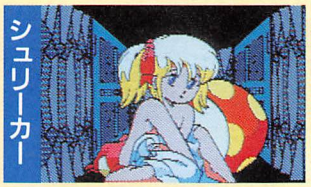


↑コカトリスとバシリスクはいつも一緒。もしかしてそーゆう関係にあるのかも……もったいない。

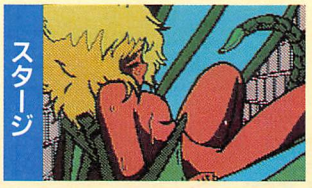
さ行

サラマンダー（妹のサラなんだも忘れないでね）／シュリーカー（いぢめる？）／スタージ／青龍（和風が好きなあなたにぴったりなのは彼女です）

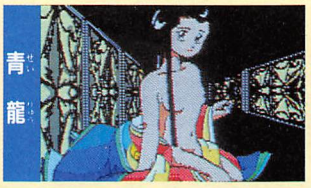
出現場所……6階。ヒットポイント……150。特殊能力……なし。攻撃方法……ファイヤーブレス。



出現場所……3階。ヒットポイント……15。特殊能力……なし。攻撃方法……泣いて助けを呼ぶ。



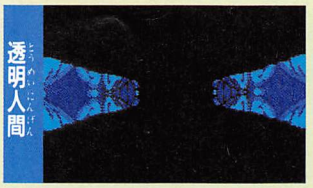
出現場所……2階。ヒットポイント……30。特殊能力……なし。攻撃方法……剣による攻撃。



出現場所……6階。ヒットポイント……150。特殊能力……なし。攻撃方法……博多どんたく攻撃。

た行

透明人間（こいつとエッチをするのはムナシイ）／ドッペルゲンガー（芥川龍之介は日記で自分のドッペルゲンガーについて記している）／ドラゴンヌ／ドリアード



出現場所……5階。ヒットポイント……100。特殊能力……なし。攻撃方法……見えないからわかんない。

出現場所……5階。ヒットポイント……主人公と同じ。特殊能力……なし。攻撃方法……主人公と同じ攻撃。

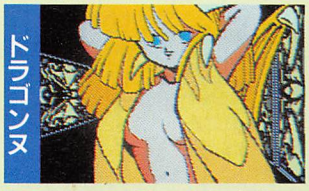
Q…「カオスエンジェルス」でモンスターとエッチできません。あと、エクスカリバーのレプリカが抜けません。（神奈川県／細田昌吾・？歳）

A…レベルを上げて強くなればエッチできますが、イモリの黒焼きを使えば1回だけエッチできます。たくさんのモンスターとエッチしたければ、魔法使いとエッチしてその特殊能力を使って戦うとバイタリティーが減らずにエッチも2回できます。エクスカリバーのレプリカは抜けません。

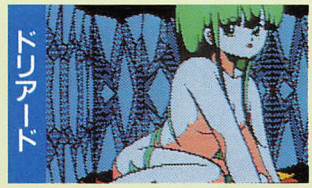
ディスクステーション春号の平安妖怪伝〜セーブ〜　先が不安で進めないという人にうってつけの方法が発見された。ゲーム中どこでも〔S〕を押すとセーブしていいかどうか聞いてくる。セーブをしてあれば、セーブしたところからはじめるかどうかを聞いてくる。（広島県／小田剛生・13歳）

新コーナータイトル未定

ギャルの力は偉大なり？　先月号が発売されてから、しめきりまで1週間の余裕しかなかった、天九牌桃源郷編ギャルのグラフィックディスク3枚プレゼント。それでも、3枚のディスクに群がったはがきの数は50通あたる確率は6％。私、まっぱーが企画したなかでもっとも取りあいとなったのではないだろうか。十字軍の読者は好き者が多いようだ。ラッキーなヤツは、東京都／中田順二、三重県／綿野努、香川県／谷口僚太郎。はずれたヤツは素直に天九牌を買いなさい。



出現場所……6階。ヒットポイント……150。特殊能力……なし。攻撃方法……胸のあたりから出す光線。



出現場所……3階。ヒットポイント……50。特殊能力……なし。攻撃方法……ドリアを作ってくれる（大うそ）。

な行

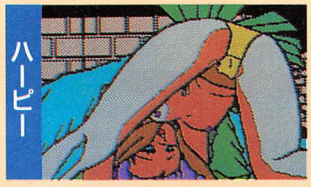
人魚（シンクロナイズドスイミングの小谷実可子は自分のことを半人魚とかいってたぞ）／忍者（このゲームの場合女の子だからくノーといったほうがいいと思う）

出現場所……2階。ヒットポイント……40。特殊能力……口の中からぼこぼこ空気がわき出てくる。

出現場所……4階。ヒットポイント……80。特殊能力……なし。攻撃方法……たたみがえしの術。

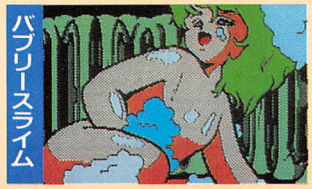
は行

ハーピー／バシリスク／バブリースライム（セッケンでできているスライム）／バンパイア（5階で出る特別なモンスター。写真は左ページのタイトル）／ファイター

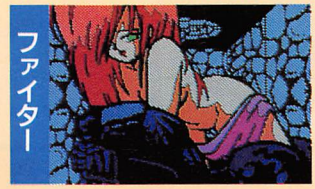


出現場所……2階。ヒットポイント……25。特殊能力……ひっどーい歌が歌えるようになる。

出現場所……4階。ヒットポイント……100。特殊能力……体の一部が石のように硬くなる。



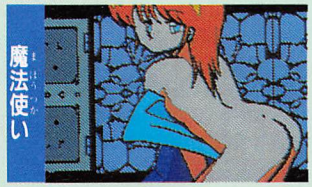
出現場所……4階。ヒットポイント……80。特殊能力……分身能力。攻撃方法……アワおどり。



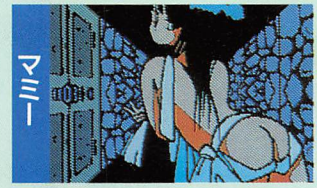
出現場所……1階。ヒットポイント……50。特殊能力……なし。攻撃方法……「きゃー、おとこー」バキッ。

ま行

魔法使い（魔女の宅急便よろしくね）／マミー（いちばん最初にエッチが見られるのはこの子）／ミノタウロス／ミミック（呼ばれて飛び出てじゃじゃじゃじゃーん）

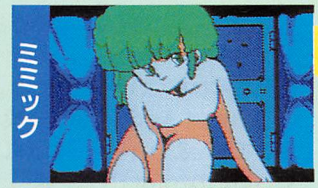


出現場所……1階。ヒットポイン……12。特殊能力……攻撃の呪文。

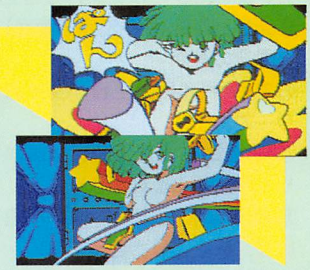


出現場所……1階。ヒットポイント……10。特殊能力……なし。攻撃方法……包帯をムチのように使う。

出現場所……5階。ヒットポイント……120。特殊能力……なし。攻撃方法……まさかり。

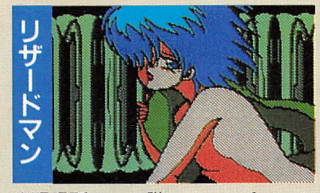


出現場所……5階。ヒットポイント……120。特殊能力……なし。攻撃方法……絵が多いので眠気をさそう。



ら行

リザードマン（ザ・トカゲ。実験中あやまってトカゲと女の子を電送してしまってできたトカゲ女）／リッチ（僧侶のスケルトン。骨だけなんていやだぁー）

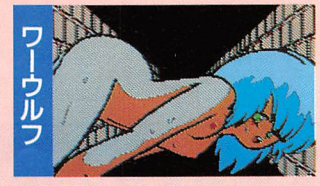


出現場所……4階。ヒットポイント……60。特殊能力……なし。攻撃方法……高級ハンドバッグアタック。

出現場所……5階。ヒットポイント……120。特殊能力……手から光線が出る（スペシウム光線）。

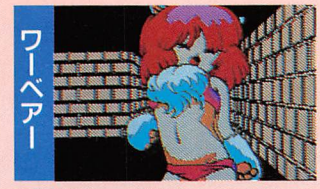
わ行

ワーウルフ（狼少女。ウオーでがんす）／ワータイガー（中国風の女の子。お酒を飲むと虎になる、いわゆる酒乱）／ワーベアー（ぱこぱこぱこぱこ）／ワイバーン



出現場所……2階。ヒットポイント……15。特殊能力……体力回復。攻撃方法……うっちゃり。

出現場所……2階。ヒットポイント……15。特殊能力……体力回復。攻撃方法……中華ぱいぱい。



出現場所……2階。ヒットポイント……15。特殊能力……体力回復。攻撃方法……ぱこぱこぱこきゃはは！

出現場所……6階。ヒットポイント……150。特殊能力……なし。攻撃方法……シッポを使って攻撃する。

Q…『カオスエンジェルス』のIFでカギがかかっていて開かない扉があるのですが、どうすればいいのですか？（秋田県／池田崇・19歳）

A…キミのいっている開かない扉というのはP.23のマップでいうと右上の扉のことかな。ここは、ぐるっとまわって扉の左横へ行く。ここのカベをけとばして扉のカギをはずす。またぐるっとまわって扉へ行くと入れるのだ。ここの壁にIFのマップが描いてある。

『レイドック2』 ある日のこと。「でえい」ズボボボボ「おっ画面が暗くなった。ラストのボスか!!」……「長いロード時間だなあ」……「ん？ フロッピーランプがついてないぞ」……止まった。この戦闘意欲が最高潮に達したときの「ふぇいんと」なかせるぅ〜。やっぱり、飛ぶなら飛ぶとひとこといってくれなくちゃ。その点スーパー大戦略（ＲＯＭ版）は画面がカラフルになるので、飛んだことが一目でわかっていいな。（岡山県／ムッシュ＝タマネギョーニ・？歳）

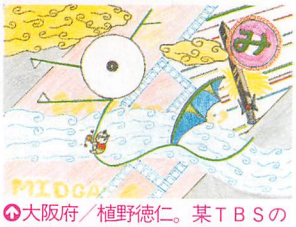
新コーナータイトル未定

歌を詠む会

詠まれた和歌には基本点として10点が与えられる。この基本点を以下の10要素で１点ずつ増減した合計点が、その歌の評価となる。この点数は詠まれるたびに加算され、20点で特製テレカ、50点でゲームソフトを進呈。

①正しい字数（29〜33字の範囲）
②季語の有無
③社会性（和歌の主題がタイムリーであること）
④時代性（古き良き時代を懐かしく思えるような和歌）
⑤非日常性（現実からはほど遠いが、夢を感じさせる和歌）
⑥民族性（民間伝承など庶民の生活が歌われているもの）
⑦風俗性（本来は社会生活一般を示すが、このコーナーでは恋についてのみ示す）
⑧感動（心に訴えかける）
⑨雅（みやび）（気高く、優美な和歌）
⑩下げ（落ち、笑いを誘うもの）

今月は「み」



大阪府／植野徳仁。某ＴＢＳの土曜日19：00のアニメーションとミッドガルツをかけたわけやね

先月、雅号（ペンネーム）を与えた宇治吉麿が今月も詠んできた。が、つまらないので不採用にしようと思った。が、ほかにこれといって優秀な作品に出会えなかったので、採用しようかと思った。が、やっぱり採用しない。

ところで、今月２首詠んできた天野貴史にも雅号を与える。今後は「金欠法師」で詠んできなさい。

しわくちゃの　手がある僕は　中2だよ　みんなが僕を　ばかにするんだ

評 大阪府／天野貴史作。減点②③④⑤⑦⑨、加点①⑥⑧⑩（下の句の貧困さが涙をさそう）。合計８点。

新作のソフトはだんだん　増えてるが　金はだんだん　減っていってる

評 大阪府／天野貴史作。減点②④⑤⑦⑧⑨⑩、加点①③⑥（ソフトはほしいが金はなし）。合計６点。

出題と　まったく関係　ないけれど　ぼくの財布は　空っぽだ

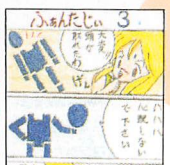
評 茨城県／小出将司作。減点②③④⑤⑦⑨⑩、加点①⑥⑧。合計６点。お姉さんもしわくちゃだそうだ。

投稿上の重要注意　ゲーム十字軍にハガキや封筒で投稿してくるときは郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号をかならず書いてください。通り抜け以外のコーナーに送る場合は希望のゲーム名まで書くこと。すべて書いてあると、どんないいことがあるのかというと……。採用になった場合、ゲームやテレカが掲載誌発売後２週間ぐらいで到着する。郵便事故がなくなる。本文に年令が載る。ちなみに、十字軍担当者の要望。のぞき穴はウル技のやり方をできるだけ詳しく。通り抜けは何がわからないのか自分で整理してから書いてほしい。持っているアイテムや自分のレベルなどが書いてあると、答えるときの参考になるのです。

イラストのコーナー

先月の反省。「あじゃぱーの作品は『ドラゴンクエスト蘇る英雄伝説（スタジオバード、樋口明雄著）』の挿絵とそっくりなので、いけないと思います」

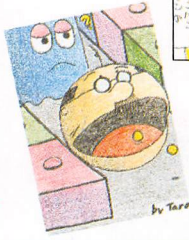
（大阪府／ 岡部拓治）



福井県／湯口芳之。アンパンマンのぬいぐるみはセガが作ってるのだ

東京都／にとちん。早くクリムゾンIIを発売してほしいという思いが伝わってくる

和歌山県／龍之助の息子。実はこの作品は「おはこん」あてに送られて来ていたのだ。なぜ、ここに載っているのかは神のみぞ知る



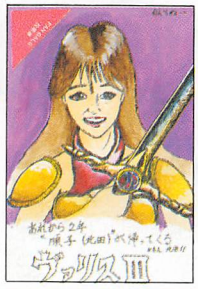
愛知県／小川太郎。波平というところが、担当者のツボを突いて採用される秘訣か？

岡山県／Ｍｒヤシ。このゲームのウル技がぜんぜん送られて来ない。だれか知りませんか？

神奈川県／大内秀和。Ⅰ、Ⅱときたらもでると思うよねぇ。エニックスさん、まだ〜

静岡県／宇田一孝。ビッツーの小坂谷さんが爆笑していたのがこのイラスト。デモより怖い？

東京都／鷹紀翔。ハガキをラミネートしてくるめずらしい人です。でも、汚れないからいいね



千葉県／菅原由行。創刊2号のファンギャル応募券を貼ってくるとは、やっぱり菅原だ

編集部を救ってあげよう

Ｍ＆Ｍ２です。発売から１か月たちましたが、いかがでしょうか？クエストもずいぶんこなして、レベルも13ぐらいにはなったことでしょう。早く、クエストの詳細な解法、完全マップ、武器、防具、アイテムの一覧表を送ってくださいね。待ってます。

さて、Ｍ＆Ｍ２をはじめて２か月、ようやくすべての町のマップを作ることに成功しました。これをたよりに、すべての町にある寺院に寄付をして銀貨を手に入れ、フェルディカーブの泉でこの銀貨を使うと「キャッスルキー」を手に入れることができました。と、まあこのあたりをうろうろしているわけです。このあとは、お城に行くんでしょうね、きっと……。

キャッスルキーを拾った！

投稿大募集

①ゲームのぞき穴→すばやく確実な情報が頼りのウル技のコーナー。②通り抜けできます→先に進めず、ほこりをかぶっているソフトを救うＱ＆Ａコーナー。③ザ・ほめごろし→ソフトのハードな批評が業界を救う自浄（じじょう）コーナー。④ものを書く会→ハガキにどれだけ文章を書けるかが勝負の作文コーナー。⑤歌を詠む会→イラストの端の文字ではじまる想像力豊かな和歌（五七五七七）を詠むコーナー。⑥編集部を救ってあげよう→今回はマイト・アンド・マジック２の完全攻略を大募集する。⑦新コーナータイトル未定→その他なんでもありのコーナー。⑧イラスト→ゲームに関係あろうが、なかろうが、他人を感動させるようなイラストを待っている。優秀者にはゲーム、もう一歩の人にはＭファン特製テレカをプレゼント。あて先は、〒105東京都港区新橋４−10−７ＴＩＭ ＭＳＸ・ＦＡＮ編集部「ゲーム十字軍」それぞれのコーナーまで。

『ＤＳ春号のランダーの冒険』 大勢の方々から賞賛のことばが届いています。「マッピングしないでクリアできるＲＰＧなんてはじめてです（25歳・会社員）」「ぼくにもできた（５歳・園児）」「早くクリアできたので受験勉強に間に合い、見事志望校に合格できました。ありがとうコンパイル（15歳・高校生）」さあ、キミもディスクステーション春号を買いに、今すぐパソコンショップへ行こう！（大阪府／武藤誠司・？歳）

不思議の科学展にGMにイベントにMファン賞におはこん！

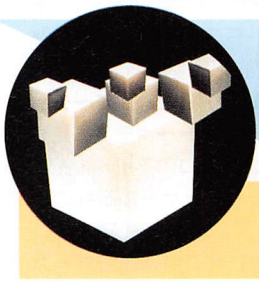
SHOW

アメリカからやってきた、参加・体験型不思議な世界の科学展

エクスプロラトリアム展

ちょっと右の写真を見てもらいたい。いくつもの立方体があるように見える。しかし、ほんとうは出っぱっているように見える部分はへこんでいるのだ。こんな、ちょっとした驚きを見せてくれる不思議な科学展がアメリカから上陸した。それがいま東京都千代田区の科学技術館（武道館のそば）で開催中の「エクスプロラトリアム展」だ。ソニー教育振興財団／科学技術館／朝日新聞社・主催、文部省／都道府県教育長協議会／東京都教育委員会／アメリカ大使館／ボーイスカウト日本連盟・後援、ソニー・協賛。いろいろくっついていてなんとなくひるんでしまいそうだけれど、実際はさわったり参加したりして遊べる楽しい科学展だ。

エクスプロラトリアムとは、1969年にアメリカのサンフランシスコに創設された参加・体験型の科学博物館。日本に来たのはその展示物の中から選り抜いた、65もの「科学の遊び」だ。

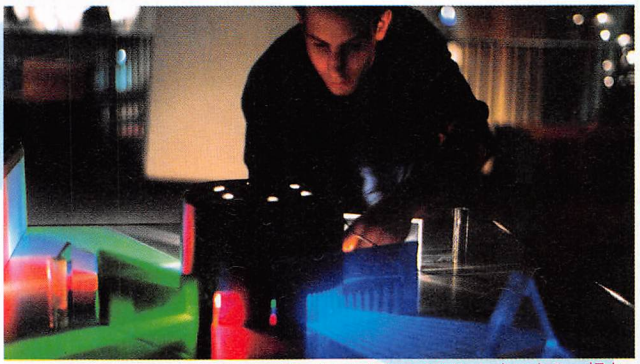


「凸凹一転」。手前下方からの光が影を作って錯覚を強める

ヒトは五感を通して外界を知覚するのだけれど、その知覚は外界を忠実にコピーしたものとはかぎらない。知覚には錯覚がつきものなのだ。ここでは錯覚を利用した展示が数多く、そのテーマは4つに大別される。

「フィルターを通して」では、なにかを通して見たり聞いたりするのと同時に、ヒト自身がつねにある種のフィルターを通して物事を認知しているということを体験する。向かいに座っている友達の顔が、一部分を残して消えてしまう「消え残る口元」（原題を直訳すると「チェシャー猫」。あのアリスに出てくる猫だ）など、14点を展示。

「歪んだ空間」では、ある要素で歪められた空間で、どんなことが起こるかを体験する。モニターに映し出される4種類の錯視図形に対し、どこまで自分の感覚が正確かを測るものなど、18点を展示。



「光のミキサー」。たとえば、プリズムで虹色に分解した光のうち、好きなものをまぜあわせ新しい色の光を作ったりして遊ぶ

「影」では、いつもはそれほど意識していない影に、さまざまな角度からせまる。黒色という影の概念をくつがえす「色のついた影」ほか、11点を展示。

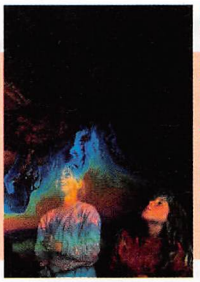
「カメラを通した視覚」では、カメラを通した世界ではどんなことが起こりうるのか、また、ヒトの視覚のいろいろな仕組みについて知る。黒と白に塗りわけられた円盤を回転させると奥行きや色を感じる「ベンハムの回転盤」ほか、22点を展示。

ほとんどの展示物が見るだけではなく、さわったり、なかに入ったりして「実験」できるようになっているのが楽しい。展示物のわきには、その遊び方と原理を解説したプレートが掲げられていて、不思議な気持ちをちゃんと整理してくれる。2人で実験してみるものもいくつかあるので友だちどうしなどで行くことをおすすめする。

展示は10月10日まで、9時30分から午後4時50分（入館は午後4時まで）の毎日（無休）。最寄り駅は、地下鉄東西線「竹橋」、半蔵門線・新宿線「九段下」。一般・大学生830円、中・高生520円、小学生310円（すべて税込）。この金額で、科技館の常設展示も見られる。問い合わせ先＝科学技術館☎03-212-8471

「さっきの私」。自分の動いた軌跡がスクリーンに映し出される

3枚の鏡のなかの無限世界



巨大なシャボンのスクリーン

鏡一枚で宙に浮かんでしまう

アンケートハガキより

●恩返し／おとといナショナルCF-3000が外で雨にうたれていました。ぼくのほうを見て泣いていたので助けてあげました。家でかわかして元気に生活しています。（千葉・田中洋一）⇨それはきっと、ふと夜中に起きてみると、となり部屋から毎晩のようにガシャガシャと物音がするようになって、なにごとかと勇気を出してのぞいてみるとナショナルCF-3000がハタを織っているはずだ。そしていつか消えてゆくハズだ。泣かずに見送るんだぞ。（バ）

メロン、ハガキ子ども相談室

まず、大阪府堺市にお住まいの深江直子さん・16歳のご相談。●どうやったらMSX・FANのスタッフになれるのですか。私はここで働きたいです。⇨こういうご相談は多いのですが、じつは話はかんたんです。まず、18歳になって高校を卒業すること。東京近辺に住むこと。これが最低条件です。そうしたら毎日、フロムAとか、anとかを調べる。徳間書店インターメディアは、年に1、2回、アシスタントスタッフを募集しているので、いつか「スタッフ募集。たいへんだけどヤリガイのある仕事です」なんていうウチの求人広告が見つかるはずです。あとは、血液型がA型ならまずだいじょうぶでしょう。

MUSIC

今月もまた情報があふれだし、となりのページを侵略した

最新GM情報

交響曲ソーサリアン＝キングのファルコムレーベル第2弾。GM界でも、もうすっかり有名になった羽田健太郎氏によるシンフォニック・アレンジバージョン。フルオーケストラ、四楽章形式の本格的なものだ。CD2843円、テープ2369円で発売中。（キング）

コナミ・ゲーム・ミュージック・コレクションVOL.0＝キングのコナミレーベル、メインアルバムの第2弾。昨年の8月に発売された、「～VOL.1」に収録されたものよりまえの古い作品を収録。作品名は『フラック・アタック』『リングの王者』『クレイジーコップ』『シティーボンバー』『餓流渦』『ハードパンチャー』。すべてオリジナルサウンドで全68曲（約70分）。7月21日発売。CD2843円、テープ2369円。（キング）

コナミ・ファミコン・ミュージック・メモリアル・ベストVOL.1＝キングのコナミレーベル、マキシシングル・シリーズ第2弾。コナミのファミコンゲーム、『グラディウスII』『バイオミラクルぼくってウパ』『もえろツインビー』『月風魔伝』の4タイトルをオリジナルサウンドで収録。7月21日発売。CD1442円、テープ989円。（キング）

ウイニングラン～G.S.M. NAMCO 2～＝リアルさをほこるF1ドライビングゲームのタイトルと、『スプラッターハウス』『メタルホーク』を収録。タイトルとスプラッターハウスは、オリジナルに加えアレンジも収録。7月21日発売。ピクチャーCD2500円、テープ2500円。（ポニー）

ウイニングラン（ビデオ）＝「ポリゴナイザー」という、最新のCG専用チップで、リアルなグラフィックを実現したアーケード・ドライビングシミュレーションのビデオ化。基礎のライン取りから、テクニカルモードでのコーナーの曲がり方、さらにはコースの逆走などのスーパーテクまでを網羅。7月21日発売。カラーステレオHi-Fi20分もの、VHS／βとも3296円。（ポニー）

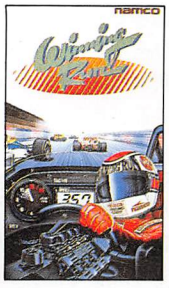
マージャンギャルズグラフィティーVOL.1・電脳美少女図鑑（ビデオ）＝ゲームセンターでは、どういうわけか壁ぎわに置かれてしまう地味な存在である麻雀ゲーム……しかし、その人気は根強い。今回収録されたのは、『花のももこ組』『麻雀殺人事件』『麻雀刺客』『麻雀学園』『麻雀クリニック』など、人気作品ばかり。7月21日発売。カラーステレオHi-Fi30分もの、VHS／βとも2884円。（ポニー）

レベルUP／ときめいて～チャイルズクエスト～＝先ごろ発売された、ナムコのアイドル売りこみゲーム『ラサール石井のチャイルズクエスト』（ファミコン）で使われている曲のボーカルバージョン。もちろん、歌っているのはゲームのなかでも大活躍するチャイルズ。B面の曲は『花のチャイクエ音頭』。シングルCD／シングルカセットとも937円、EP 659円で発売中。（ビクター）

※**ビクター最新情報**＝『オーダイン』『メルヘンメイズ』を、それぞれアレンジとオリジナルの2とおりで収録する予定の〈ビデオゲームグラフィティVOL.5〉が8月21日発売予定。

スターコマンド＝ドラクエのすぎやまこういち氏により全曲作曲されたヒューリンクスのゲームをPC98を使用したオリジナルサウンドで収録。8月5日発売。CD2812円、テープ2359円。（アポロン）

スーパーリアル麻雀PII・PIII&ツインイーグル（ビデオ）＝セタの人気アーケードのビデオ化だ。もはや、麻雀ゲームの代名詞的存在のSR麻雀からは、SHOWKO、KASUMI、MIKIの3人が出演（?）。ツインイーグルは全ステージ収録。7月25日発売。カラー、ステレ



わがまインプレッション

●交響曲ソーサリアン＝今回もハネケンさんのアレンジということで心配はなかったけど、期待どおりの仕上がりで安心した。前作イースと今回のソーサリアン、クラシカルアレンジがはまるという点ではGM界のトップクラスだろう。（今月・キング）●コナミ・ゲーム・ミュージック・コレクション＝70分間、終始テンポのはやい曲ということでメリハリがないし、似たようなサウンドでいささか退屈だった。（今月・キング）●コナミ・ファミコン・ミュージック・メモリアル・ベスト＝エフェクト処理がほどこされて、聴けるようにはなってはいるものの、ファミコンの音そのままではちょっといただけない。（今月・キング）●ウイニングラン＝ウイニングランのゲームで勝利したときに流れる曲を原曲としたアレンジ。ドライビングゲームのGMをカーステレオで聴くのはやめたほうがよさそうだ。ついアクセルを踏みこんでしまった。メタルホークが気に入った。（今月・ポニー）●マージャンギャルズグラフィティVol.1（ビデオ）＝夜のゲームセンターでは、さまざまなドラマが展開される。朝から壁をあたためていた麻雀ゲームも書き入れ時を迎える。「また、脱がせられなかった……」、今夜もまた、そんなサラリーマンの悲嘆にくれたつぶやきが聞こえる……まあ、そんな人のためのビデオだ。（今月・ポニー）●レベルUP／ときめいて～チャイルズクエスト～＝歌自体はおせじにもうまいとはいえないが、ノーテンキさには光るものを感じた。なんだかよくわからないが。B面のチャイクエ音頭は、ゲームのテレビCMでおなじみのあの曲だ。（今月・ビクター）●交響組曲ファイナルファンタジー＝せっかくのライブ録音も、観客の拍手がなくては臨場感が出ないばかりか、録音状態の悪さばかりが耳についてしまう。しかし、アレンジと演奏は、服部氏みずから指揮棒を振るったということもあり、氏の清麗（せいれい）な音楽観がよく反映されていると感じた。（今月・ポリスター）★かっこ内は、本誌掲載号・発売元。――文責は、フリーになって「これで好きなことが書ける」と野望をめぐらす、FFBやとわれライターのたかだーでした。

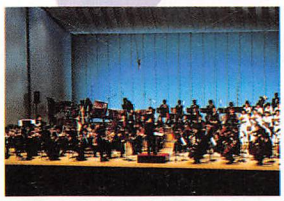
アンケートハガキより

●私とつわり／ただいま妊娠3か月。つわりにゲーゲーしながらも、毎日ゲームにはげんでいます。家事もせず、仕事から帰ってきた主人は冷たい目……。というわけでもうどんなにほしいソフトがあっても買うことができないよー。どーかどーかあたりますように！　つわりに苦しむ奥様に愛の手を。（香川・泉保―恵）⇨キーの上にゲーゲーとやってはいないでしょうね。それにしてもつわりをタネにプレゼントをもらおうなんて。これこそ人の道だ。（バ）

オHi-Fi 29分。VHSのみ、3914円。（ポリスター）

交響組曲ファイナルファンタジー＝5月20日、東京・五反田のゆうぽうと簡易保険ホールで開かれた「交響組曲ファイナルファンタジーのタベ」のライブ録音。CD2884円、テープ2472円で7月25日発売。わたし（GM担当たかだー）もライブに行ってきた。指揮を担当したのはGMの作曲者の1人でもある服部克久氏、演奏は東京交響楽団。会場はライブ録音ということを意識してか、水を打ったような静けさで観客は曲のあいまに拍手をするタイミングを完全に失っていた。わたしは、静まりかえった館内に響く、ハープの澄んだ音色に恍惚としていたが、すべてが終わり、服部氏が指揮棒をおくと、万雷の拍手がわきおこった。なんとなくホッとしながら、わたしも手が痛くなるほど拍手をしたのだった。

（ポリスター）

※価格はすべて税込です

ファイナルファンタジーのタベ 演奏風景

SHOW

MSX フェスティバル in HOT SUMMER

わかっちゃいるけどイベントだ。この夏休み、全国を縦断するのは、「MSXフェスティバルin HOT SUMMER」（主催・MSXマガジン、MSX・FAN、パナソニック）。

今回の目玉は、近日登場の『激ペナ2』と『ファミスタ』による読者参加型のゲーム大会だ。右下にある「ゲーム大会参加申し込み券」に自分の名前、年令を記入したうえで点線にそって切り取って会場に持っていき、自分が参加したいほうの応募ボックスに申し込み券を入れよう（受け付けは10時～15時）。抽選でゲ・リーグ（激ペナ2組）8名、ファ・リーグ（ファミスタ組）8名を選び、トーナメントをやるのだ。激ペナ2希望者は激ペナ1での自分のエディットチームをディスクに入れて持っていくこと。またファ・リーグでは、球団をドラフト制で決定する。各リーグの優勝者には、コナミ、ナムコからトロフィーを授与、大会参加者各8名全員にすてきな賞品も用意してある。観戦組にも特典があるぞ！

また、各会場先着200人に、情報やオリジナルゲームの入った「イベント・ディスク・パンフレット」（MSX2／2+、要漢字ROM。MSX2+専用の裏CGもあり。提供・花王）をプレゼント。全国で計3千枚を用意して、ゲーム大会の優勝者をあてた人にもあげる予定。

新作ソフト体験コーナー（7・8月発売のソフト体験）や初公開・初体験ソフトコーナー（秋冬に発売予定ソフトのサンプルやデモを公開）も当然やるが、札幌・東京・名古屋・大阪・福岡の5会場では、ソフトハウスや雑誌編集部のお調子者たちが押しかけてステージの内外でドンチャン騒ぎをやり、新作情報やオリジナルグッズプレゼントが飛びかうであろう。

きわめつけは、「業界4社対抗・激ペナ2&ファミスタ／全国縦断MSXペナントレース」。コナミ、ナムコ、Mマガ、Mファンの4社が全国5会場をまわりながら、激ペナ2、ファミスタで総当たり戦を展開。全国チャンピオンを決定する。4社とも完全にマジになってプレイする姿をお見せします。

地区	開催会場	日程	開催時間	問い合わせ 電話番号
札幌	そうご電器 YES SAPPORO 4Fイベントホール	8月 6日（日）	10:00～17:00	011-214-2850
仙台	デンコードー DaC仙台東口店 ※2	8月 8日（火）	10:00～17:00	022-291-4744
東京	代々木 野外音楽堂 ※1	7月25日（火）	10:00～17:00	03-226-0690
名古屋	栄電社 本店 特設会場	8月 1日（火）	10:00～17:00	052-581-1231
大阪	ABC エキスタ ※1 （大阪駅ターミナルビル15F）	7月30日（日）	10:00～17:00	03-226-0690
神戸	星電社 三宮本店 ※2	7月23日（日）	10:00～17:00	078-391-8171
広島	ダイイチ パソコンCITY 広島 ※2	7月27日（木）	10:00～17:00	082-248-4343
四国	ダイイチ パソコンCITY 松山 ※2	8月 3日（木）	10:00～17:00	0899-31-6711
福岡	ベスト電器 福岡本店 8Fマルコポーロ	7月28日（金）	10:00～17:00	092-781-7131

東京会場マップ

※1 東京会場（マップ参照）と大阪会場の主催はイベントスタッフ事務局。また、問い合わせ電話番号もイベントスタッフ事務局のものです。

※2 仙台・神戸・広島・四国の4会場では、ステージおよび「業界4社対抗・激ペナ2&ファミスタ／全国縦断MSXペナントレース」は開催されません。

なお、会場によってゲーム大会などの運営方式が異なる場合があります。

切り取り線

MSX フェスティバル in HOT SUMMER

ゲーム大会 参加申し込み券

激ペナorファミスタ

※どちらか一方に参加できます

名前	年令

ゲーム大会の参加希望者はこの券に名前と年令を書いて切り取り、会場へ

メロ、ハガキ 子ども相談室

次は、長野県長野市にお住まいの倉石貴明くん・11歳の、アンケートハガキの表側からのご相談です。●もう1年間ぐらい続けて出しているのにあたらない。どういうことだ。⇩1か月にアンケートハガキは平均して約4千枚やってきます。そのなかで当選する人は、だいたい40～50人。確率（確からしさ）でいうと、だいたい1パーセントです。つまりあたらない確率は99パーセント。1年間出し続けてもあたらない確率は約89パーセントです。あたってもおかしくないくらいになるためには、あと200年くらい出し続けるか、マリックさんになるしかありません。

アンケートハガキより

●どこまで行けというんだ／病気になったときは、札幌郡広島町字広島5にある「中戸川薬品」で薬を買うといいですよ。どんな薬でもあります。東京からなら千歳まで行ってそこから徒歩、約6時間半です。バスなら「広島市街」でおりてください。じつは母の実家です。（北海道・黒田岳典）⇨そんなところまで買いにいく体の弱いヤツというのはいるんだろうか。筒井康隆の『心臓に悪い』を思い出す。北海道の方は行って買ってやってください。（バ）

コンテスト ソニープログラミングコンテスト「Mファン賞」発表

ソニーのプログラムコンテストは、本誌7月号の目次のとなりで発表された。入選者のみなさん、おめでとうございます。

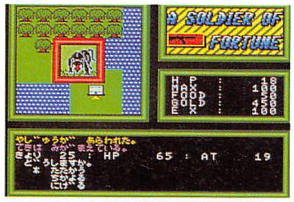
増刊号の『ファンダムライブラリー④』で告知しただけだったのだけどこのコンテストには「Mファン賞」もあったのだ。賞品は、これまで5冊出たファンダムの増刊号と並行して発売されていた同名のソフト①〜⑤(①から③はメガROM版、④⑤はディスク版)に決めた。

小林ツクロウ君部門と一般プログラム部門の受賞作品のなかからMファン賞になった作品をここで発表する。ついでに、ソニーの発表では写真が小さかった作品を、ちょっと大きめに掲載しておこう。

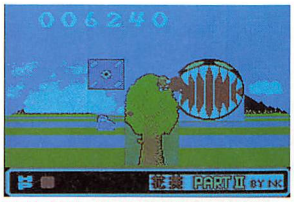
受賞作7本(受賞者は6名)を見ていると、ほとんどのプログラムがディスクをフルに活用している。タイトル画面やグラフィックパターンを別のファイルにしておいて、メインプログラムから呼び出すようなプログラムが圧倒的に多かった。グラフィックツールで作った画面も積極的にプログラムに取りこんでいるようだ。そのぶん、本格的な作りになっているのだけれど、ファンダムで掲載しているプログラムとはかなりタイプの違うものだといえるだろう。

そのなかで、埼玉県の沢田広正くん(16歳)の『APPLEDON』(一般プログラム部門準HIT BIT賞)は1本のBASICプログラムだけで動くものだった。パズルゲームで全6面。プログラムは11画面と長いが、いかにもファンダムに掲載されそうな作品だった。ということで、Mファン賞は沢田くんの『APPLEDON』に決まり。沢田くん、ふたたびおめでとう。ファンダムにも投稿してください。

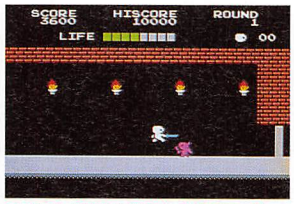
Mファン賞の『APPLEDON』。最後の6面がまだ解けない……



山口／松浦夫妻作『A SOLDIER OF FORTUNE』(小林ツクロウ君部門ベストHIT BIT賞)

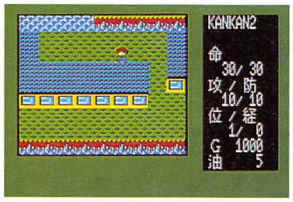


神奈川／小嶋法晴ほか作『がんばれ花美さんPART 2』(一般プログラム部門準HIT BIT賞)



東京／薄葉紀明作『サタンドーム』(一般プログラム部門テクニカル賞)。悪魔城ドラキュラふう

青森／五十嵐良雄作『DAKO DAKO』(一般プログラム部門11歳大物賞)。作者は11歳!



青森／五十嵐良雄作『KAN KAN II』(一般プログラム部門11歳大物賞)。作者は左と同一人物

茨城／安部浩『たのしい英単語マスター』(一般プログラム部門兄妹愛賞)。妹がテストプレイ

プレゼント さあ応募しなさい

来月こそは、きっとプレゼントが増えるだろうと思いつつ。

●キングより

①コナミ・サウンド・カタログ〈スペシャル・ダイジェスト盤〉……1名様。コナミサウンド15曲を収録したダイジェスト盤8cmCD(非売品)。ダイジェスト盤なので全曲とちゅうでフェイドアウトしているが貴重品。ある日、出社してみたら机のうえに置いてあった謎の品。

②ファルコム・サウンド・カタログ〈スペシャル・ダイジェスト盤〉……1名様。ファルコム・サウンド15曲を収録。全曲フェイドアウトのダイジェスト盤8cmCD。以下同上。

●アポロンより

③スターコマンド(CD版)……3名様

●編集部より

④FM音楽館(写真)の本とディスクのセット……3名様。7月3日に出たばかりのFM音源の単行本と本に収録されているプログラムを収めたディスク。

しめ切りは7月31日必着。発表は9月8日発売の10月号の欄外で。応募方法は掲示板を参照。

FMパック、MSX2+ユーザー必携

●「さあ応募しなさい」応募要領=官製はがきに下の応募券をはり、①ほしいプレゼントの番号と名前②住所(〒も)・氏名・年令・電話番号③今月号のFFBでおもしろかったコーナー一つ④なにかおもしろいこと、以上を明記のうえ〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN「FFB・さあ応募しなさい」係まで。●また、「おはなしこんにちわっ」へのイラストやお便り(妙な話、恋の悩み、人にいえない自己主張エトセトラ)、そのほかFFBへのご意見、ご希望をお寄せください。イラスト掲載者は全員に、それ以外はおもしろかった人に特製テレカを進呈!

FFB8月号 応募券

アンケートハガキより

●ニクイぞ内田／6年になってから、おとうさん、おかあさんにパソコンを買ってくれと頼んだけど、だめだといわれました。だから、ぼくは一生懸命勉強しました。そしたら、「宜孝に負けた」といって買ってくれました。おとうさん、おかあさん、ほんとうにどうもありがとう。(愛知・内田宜孝)⇨Mファンをとおして両親に気持ちを伝えるとはニクイじゃないか、内田。わたしもまじめに原稿を書いて編集長にAIWXを買ってもらうつもりでいるが。(バ)

おはなしこんにちわっ

●Mファンのおかげで1年ほどまえに友だちができました。「なにかおもしろいこと」を書いて「おはこん」に載ってバカにされたのがきっかけです。Mファンにはギャグのハガキが来ないのでしょうか。　（兵庫・岡島範幸）

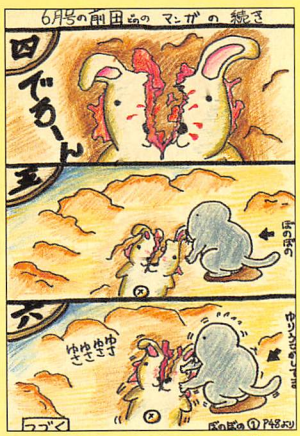
●ぼくはMファンのおかげで友だちができました。本屋へ買いに行ったとき、買おうとして手をのばしたら、その子ものばしてきて仲よくなった。ありがとう、Mファン。　（愛知・神取昌弘）

Mファンがなくなったらまた1人ぼっちかもしれない。そうなったら、アニメファンに転身しよう。

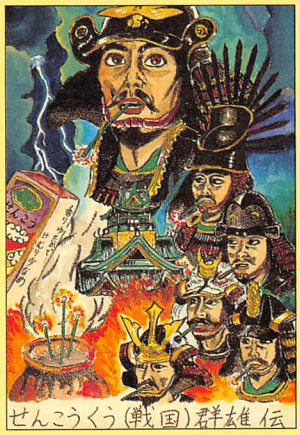
●5月号でアニメファンは暗くないといいきった石神修一郎くんは、多治見北高の入学式で、生徒代表のアイサツをしていた。アニメファンにアイサツされてたまるか。　（岐阜・由貴娘）

暗くて明るいアニメファンを攻撃するおはこんだ。しかし、わたしは「バーバパパ」が好きだった。

●「ひらけ！　ポンキッキ」のガチャピンとムックは鳥山明がデザインしたというのはたぶんみんな知ってると思った。　（大分・古賀政貴）



埼玉・浦川一砂也⇨なんと、6月号のマエダの作品の続編が届いたぞ。「顔がぼのぼのに似てる」って書いたらトーンまでぼのぼのしてきた。かくなるうえは、四、五、六に続く諸君の続編を期待してしまうぞ



千葉・菅原由行⇨なんと仲代達矢らしき武将が線香を食ってるぞ。それにしてもスガワラはこんなことに力を注いでほかに娯楽はないのか。スガワラと交際してくれる明るい女の子、かってに募集してしまうぞ

わたしの友人は東京ディズニーランドで無表情のままミッキーマウスをやっているがミッキーは200人ほどいて、ときには白雪姫もやる。関係ないが。

●小柳ルミ子と結婚する男もおかしいが、芦屋小雁と結婚する斉藤とも子のほうが気持ち悪い。（大阪・川上亮太）

しかも子どもが生まれたときには、もっと気持ち悪いものがあったぞ。

●うちの学校には授業中にタンを吐き、仁丹を飲み、顔と髪と手が震えていて、ほほの赤いアル中の先生がいる。近寄ると酒臭いので職員室でも孤立している。　（愛媛・ずんけえ）

口が臭くてワキガなのに親身になってそばに来て教えてくれる先生がいたがやさしさと体臭の関係はむずかしい。

●友だちは食べ物を落とすと、パンでも天ぷらで洗って食べます。　（神奈川・鈴木崇文）

むかし、某編集部にいた木村は「鮭おにぎり」を食べているとき鮭のかたまりを床に落としたが、「これでは鮭おにぎりを買った意味がない」といい、洗って食べていたのを、となりだったわたしは知っている。

暮らしの適当手帖

8月のテーマ：アイスティー

中国茶や、最近ではオリゴCC、PF21などの機能性飲料をとりあげる雑誌は多いが、ここであえて去年からはやってはいたが今年はもっとはやるのかもしれない「アイスティー」に走り、たんに飲んでみてケチをつけるというラクな仕事をしてみたい。

いまいちばんメジャーな缶入りアイスティーは、女性の企画で大人気のキリン「午後の紅茶（甘さひかえめ）」。ストレート、ミルク、レモン（350ml）のほかに「ダージリンティーストレートティー」「イングリッシュブレンドミルクティー」「セイロンブレンドレモンティー」（250ml）という高級志向のものもある。たしかに甘くはないが味もない。

そもそも冷たい紅茶なんてという不安のもと登場したアイスティー。むかしは紅茶を飲むのがカッコイイ、しかもレモンまで入れてしまえばイキだという時代があった。リプトンの「TEA DRINKS」は、その当時を思い出させる〝レモンフレーバーアンドシュガー〟というのがわざわざ誇らしげでいじらしい。

そのうちミルクティーも現れ、冷たいだけでも気持ちわるかったアイスティーが、いっそう気持ち悪くなる。個人的に世界一おいしくないと思うサントリーの「テス」。沢口靖子にだまされて買う人もいるが、むかしは中川勝彦に負けて買いにいった女も多い。それはさておき、テスのストレートティー、ミルクティーの死んでもマズいところに10点さしあげたい。

このところ、冷たくて甘い紅茶から量が多くていわゆる「午後の紅茶」的な製品が出回りはじめたが、そこでちょっと違った方向に行ってしまった人には「森永ブランディーティー」が用意されている。土曜ワイド劇場で中條きよしが飲みそうなソレだ。

強烈な午後の紅茶のほかに、甘さひかえめで売り出しているものといえば、インド茶業局推薦で、甘すぎず水っぽく味がない日東紅茶の「紅茶の国から」、セイロン紅茶局認定の伊藤園「セイロンティー」、山崎パン「ストレートティー」、ポッカ「アンディー」などいくらでもあるが、甘さがひかえめというなかでただ1つ、「ひかえめな甘さ」という独創的なキャッチで目立ったのがUCC「東インド紅茶会社」。暗闇で飲んだら午後の紅茶と区別がつかないが、ネーミングがじつによい。

しかし、さらにアイスティーは進歩する。今度は、ひかえめどころか、甘さなしになった。大塚ベバレジ・シンビーノ「ジャワティー」がソレ。ウーロン茶かジャスミン茶のような味で、さしてマズくもない。ほかに、未確認だが不二家「中国紅茶」が無糖だという証言があった。

ほかにも、写真のようにうんざりするほど多種類のアイスティーが出ている。もう甘いものはほしくない。

近くのコンビニストアや販売機でてきとうに集めたら次から次に発掘され、50種類を超えた。さまざまな情報を総合するとこのほかにあと最低でも10種類はあり、ぜんぶで60種類は超えると思われる

●クレジットカードのCMで子どもが置物をこわすとなぐさめられているが、ぼくはそういうことをしたときにはおこられた。　（東京・川名恒太）

空港でカードをなくしたときは動揺してるのに、すぐ再発行できるとわかると突然、高飛車な自分をとりもどしやがるアメックスのCMだな、ソレは。

●中日ー巨人戦を見にいって巨人ファンなのに中日側の席だった。帰りには中日ファンだった。（愛知・木村晃一）

人の心の移り変わりを知る1枚だ。まだおそくはないぞ、斉藤とも子。

千葉・うすい過酸化水素⇨過酸化水素を傷口につけると泡がブクブクたってけっこうシミたりするんだけど、それはともかくスガワラの仲代達矢を折り曲げて上から見てもとっても悲劇的な顔になってしまうぞ

★イラスト・評＝野見山つつじ

アンケートハガキより

●またしても人妻／ソフトってなぜあんなに高いんだろうか。毎日赤字の家ではソフトもなかなか買えない。そのうえ3％！　なんてのであ〜やってられないなあ。主婦としてはソフト1本も手が届かない。ほしくても指をくわえて本を見ているだけ。情けなーい。ボーナス入ったら1本買おうかな。うちのダンナはこういうハガキは出さないので、いつも私が書いています。（静岡・奥山昌代）⇨近ごろこのコーナーは人妻の味方だ。人妻よ、待ってるぞ。（バ）

キャラクタコード　文字の管理用番号。グラフィックキャラクタ以外の文字は、PRINT CHR$(〈コード〉)
VPOKE &H～,〈コード〉
※ただし、&H～にはパターン名称テーブル内のアドレスを入れるのどちらでも同じ文字が表示される。しかし、グラフィックキャラクタはちょっと違う。VPOKE文ではVRAM用キャラクタコード表を使えば上の形でいいが、PRINT文では、
PRINT CHR$(1)+CHR$(〈コード〉+&H40)
としないと表示されない。

文字センサプログラム　行5のREM文はこのプログラムを使うための初期設定用だ。行5だけをいったん表示して、行番号と"'"をスペースキーで消してからリターンキーを押すと画面が初期化されるので、その後リストを表示するなどしてからRUNすること。

VRAMのなかにあるもうひとつの「画面」

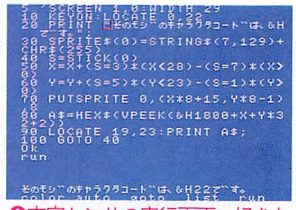
まえの2回では、ほとんど触れることのなかったパターン名称テーブル(Pattern Name Table：以下PNTと略)について繧蓄(むずかしい字だ)を傾けてみよう。

PNTは、SCREEN1の場合、ふつう&H1800からはじまる768バイトのエリアになる。ところで、SCREEN1での1画面は32字×24行＝768字なのだが、この数字が一致しているのは偶然ではない。

画面を1文字ぶんのマスで区切ったとすると、PNTの1バイトは、そのマスの1つ1つと対応しているのだ。右ページのように、ちょうど画面がそっくりVRAMのなかに入った感じになっている。というより、このPNTにキャラクタコードが書きこまれることによって、画面に文字が表示されているのだ。ただし、スプライトはまったく別のところで管理されている。

PNTのてきとうなアドレスにVPOKEで数値(キャラクタコード)を書きこめば画面に文字が表示できるし、てきとうなアドレスの内容をVPEEKで調べれば、その位置になんの文字があるかを判断することができる。とくに、ファンダムに掲載しているプログラムなどでは後者の使い方が圧倒的に多い。

左のプログラムは、画面の好きな位置をスプライトの箱で指せば、そこにある文字のキャラクタコードを表示するものだ。行10から30がスプライトパターン定義などの初期設定、行40から行70がカーソルキーの入力をスプライト座標に変換して表示しているところ、そして行80がこのプログラムの核だ。右ページの変換公式から計算したアドレスにある数値を、16進数にして、行90で表示しているだけだが、その数値こそ、そこにある文字のキャラクタコードなのだ。画面のあちこちに箱を動かして遊んでみよう。



文字センサの実行画面。好きな場所にカーソルを持っていこう

文字センサ(キャラクタコード検出)プログラム

```
5 'SCREEN 1,0:WIDTH 29
10 KEYON:LOCATE 0,22
20 PRINT "そのモジのキャラクタコードは、&H　です。";
30 SPRITE$(0)=STRING$(7,129)+CHR$(255)
40 S=STICK(0)
50 X=X+(S=3)*(X<28)-(S=7)*(X>0)
60 Y=Y+(S=5)*(Y<23)-(S=1)*(Y>0)
70 PUTSPRITE 0,(X*8+15,Y*8-1),8
80 A$=HEX$(VPEEK(&H1800+X+Y*32+2))
90 LOCATE 19,22:PRINT A$;
100 GOTO 40
```

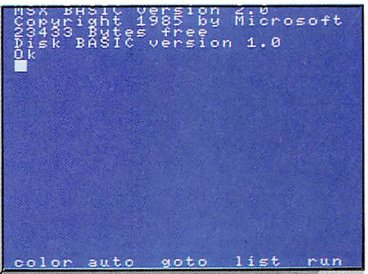
※この記事のプログラムはすべてのMSX MSX2/2+で動きます。

パターン名称テーブルと画面の関係

下にずらっとならんだ数字は、初期画面(右の写真)でのＰＮＴ(パターン名称テーブル)の状態を表している。2桁の数字は、ＰＮＴの１バイト(アドレスの単位)に入っているデータを16進数で表記したもので、左上すみが＆Ｈ１８ØØ番地、その１つ右が＆Ｈ１８Ø１番地……、２行目の左端が＆Ｈ１８２Ø番地というふうに32バイトごとにならべてある。

目を薄めて見れば、写真の画面と数字のならび方の状況がそっくりであることがわかるだろう。この２桁の16進数は、それぞれの場所にある文字のキャラクタコードになっているのだ。いちばん多い「２Ø」にわざと青い色をつけておいたが、これはキャラクタコード＆Ｈ２Øの文字、すなわち空白だ。いちばん下の行にはところどころに「２Ø」以外の数字があるが、ここはファンクションキーの内容を表示しているところなのだ。

暇な人は１つ１つのデータを下のキャラクタコード表で調べて確認してみよう。



画面

VRAMパターン名称テーブル

アドレス	1つのアドレス単位のメモリの内容																															
&H1800	20	20	4D	53	58	20	42	41	53	49	43	20	76	65	72	73	69	6F	6E	20	32	2E	30	20	20	20	20	20	20	20	20	20
&H1820	20	20	43	6F	70	79	72	69	67	68	74	20	31	39	38	35	20	62	79	20	4D	69	63	72	6F	73	6F	66	74	20	20	20
&H1840	20	20	32	33	34	33	33	20	42	79	74	65	73	20	66	72	65	65	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
&H1860	20	20	44	69	73	6B	20	42	41	53	49	43	20	76	65	72	73	69	6F	6E	20	31	2E	30	20	20	20	20	20	20	20	20
&H1880	20	20	4F	6B	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
&H18A0	20	20	FF	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
&H18C0	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
&H18E0	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
&H1900	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
&H1920	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
&H1940	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
&H1960	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
&H1980	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
&H19A0	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
&H19C0	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
&H19E0	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
&H1A00	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
&H1A20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
&H1A40	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
&H1A60	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
&H1A80	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
&H1AA0	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
&H1AC0	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
&H1AE0	20	20	63	6F	6C	6F	72	20	61	75	74	6F	20	20	67	6F	74	6F	20	20	6C	69	73	74	20	20	72	75	6E	20	20	20

SCREEN１での座標とアドレスの変換公式

座標　X，Y

アドレス　&H1800+X+Y*32+?

画面の場所とPNTのアドレスとの関係は上の図を見ればわかるが、LOCATE文の座標との関係はちょっとしたくふうがいる。というのも、LOCATE文はWIDTHの数値によって同じ座標でも指し示す場所が変わるからだ。たとえば、座標(０，０)は、WIDTH32だと左上すみだが、WIDTH29(初期状態)では左上すみから２文字ぶん右側になる。

落ち着いて考えればあたりまえだが、WIDTH32のとき(つまり画面いっぱいに使っているとき)は、座標(Ｘ，Ｙ)とＰＮＴのアドレス「＆Ｈ１８ØØ＋Ｘ＋Ｙ×32」が同じ場所になるが、WIDTH29の場合は、このアドレスに＋２しなければいけない(最初の２文字ぶんのずれを修正する)。

上の変換公式の「？」はこのずれの修正用だ。WIDTH32では０、30～31では１、28～29では２……というふうにWIDTHが２字ぶんちぢまるごとに加えるべき「？」は１ずつ増えていく。VPEEKでテキスト座標を使うときはこの公式を使って変換しよう。

VRAM用キャラクタコード表

16進数上１桁（横）／16進数下１桁（縦）

	Ø	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
Ø		π		Ø	@	P	`	p	♠	9	A	ー	タ	ミ	た	み
1	月	┴	!	1	A	Q	a	q	♥	あ	。	ア	チ	ム	ち	む
2	火	┬	"	2	B	R	b	r	♣	い	「	イ	ツ	メ	つ	め
3	水	┤	#	3	C	S	c	s	♦	う	」	ウ	テ	モ	て	も
4	木	├	$	4	D	T	d	t	○	え	、	エ	ト	ヤ	と	や
5	金	┼	%	5	E	U	e	u	●	お	・	オ	ナ	ユ	な	ゆ
6	土	│	&	6	F	V	f	v	を	か	ヲ	カ	ニ	ヨ	に	よ
7	日	─	'	7	G	W	g	w	ぁ	き	ァ	キ	ヌ	ラ	ぬ	ら
8	年	┌	(	8	H	X	h	x	ぃ	く	ィ	ク	ネ	リ	ね	り
9	円	┐	)	9	I	Y	i	y	ぅ	け	ゥ	ケ	ノ	ル	の	る
A	時	└	*	:	J	Z	j	z	ぇ	こ	ェ	コ	ハ	レ	は	れ
B	分	┘	+	;	K	[	k	{	ぉ	さ	ォ	サ	ヒ	ロ	ひ	ろ
C	秒	×	,	<	L	¥	l	¦	ゃ	し	ャ	シ	フ	ワ	ふ	わ
D	百	大	-	=	M	]	m	}	ゅ	す	ュ	ス	ヘ	ン	へ	ん
E	千	中	.	>	N	^	n	~	ょ	せ	ョ	セ	ホ	゛	ほ	※
F	万	小	/	?	O	_	o		っ	そ	ッ	ソ	マ	゜	ま	■

※表中、赤い文字は識別用に入れたもので、実際の画面では空白になります。

表の見方　コードを調べたい文字が表のどの位置にあるかをまず調べる。横方向の数字(16進数上１桁)と縦方向の数字(16進数下１桁)をこの順にならべて、頭に「＆Ｈ」をつければ、それがその文字のキャラクタコードだ。たとえば、「Ａ」は横方向「４」と縦方向「１」のマスにあるので、キャラクタコードは＆Ｈ４１となる。

※この記事では、すべてSCREEN1の場合について説明しています。ほかのスクリーンモードでは、この記事で説明している方法、およびプログラムは適用されません

いろいろな機能のテーブル　まえの2つについては5月号、6月号のくりかえしになるが、パターンジェネレータテーブルは文字のパターンのデータが入っている部分、カラーテーブルは文字のカラーデータが入っている部分、スプライト属性テーブルは、スプライトの座標、パターン番号、色が入っている部分、スプライトジェネレータテーブルはスプライトパターンのデータが入っている部分だ。

マリック　マジックとトリックの合成語。それにしても、ミスター・マリックはいつ見てもすごい。ここでやっていることは、マリックさんの足もとにもおよばないが、まあいいじゃないか。

見えているPNT　ディスプレイページとか、ビジュアルページということもある。ちなみに「見えているPNT」ということばは、この記事でかってに作ったことば。

PRINTできるPNT　アクティブページということもある。「PRINTできるPNT」ということばもかってに作った。ごめん。ちなみに、MSX 2以上では、ディスプレイページとアクティブページを、SETPAGEという命令でかんたんに切り換えられるようになっている。ただし、これはSCREEN 5以降での話。

システム変数　MSXのシステムに組みこまれている特殊な変数。VDP(n)というシステム変数は一般に画面表示のなにがしかのシステムと関わりがある。ほかに、システム変数には、有名なSPRITE$(n)(スプライトパターン定義用)、BASE(n)(VRAMの各テーブルの先頭アドレス用)、TIME(タイムカウント用)、ERR(発生したエラーのコード)、ERL(エラーの発生した行)などがある。システム変数のなかには、代入できないものもあったり、へたな数字を代入するとわけがわからなくなったりするのがあり、使うときは慎重に。たとえば、BASE(5)というシステム変数は、VDP(2)と似ていて、アドレスを代入すれば「見えているPNT」を別のエリアに移す機能があるが、VDP(2)と違って、いったん代入してしまうと、SCREEN文を実行しても画面の状態はもとにもどってくれない。もう一度、もともと持っていた値を代入すればいいのだが、そうしようと思っても打ちこんだ文字は画面に表示されないのでなかなかむずかしい。ただ、これも電源を切ればもとにもどるので、興味のある人は試してみよう。そのかわり、代入することのできるアドレスは、右ページの図の各エリアの先頭アドレスのみ。これ以外の数値を代入しようとするとエラーになる。

POKE文　VRAM関係での話なのでVPOKEとまちがう人もいるかもしれないが、Vはないので注意。この記事の場合は、マシン語とは関係ないが、この命令文はアドレスや数値などをへたにまちがえると、暴走(MSXが気絶すること)することがあるので、慎重に扱おう。

?　PRINT文の省略形。ダイレクトモードで変数の内容を調べるときには、いちいち「PRINT」と打ちこむのがめんどうなので、この「?」をよく使う。ほんとによく使う。

たくさんの「画面」でアニメーション

■SCREEN1のあきエリア

SCREEN0～3用のVRAM(つまりMSX1～MSX2+まで共通にあるVRAM)の容量は16Kだ。小さいようだが、SCREEN1のVRAMマップ(マニュアル、または5～6月号のBASICピクニック参照)を見ると、PNT(パターン名称テーブル)のほかにパターンジェネレータテーブルやカラーテーブル、スプライト属性テーブル、スプライトジェネレータテーブルなどいろいろな機能のテーブルが入っているのに、かなりの部分がスカスカにあいているのだ。

SCREEN2では、けっこう有効に活用しているのだが、SCREEN1(SCREEN0や3も同様)では、この部分をまったく使っていない。

しかし、ちょっとしたマリックを使えば、SCREEN1でもこのあきエリアを活用することができる。たとえば、このあきエリアとPNTのあまり知られていない性質を利用すれば、かんたんなアニメーションプログラムが作れるのだ。文字をならべた画面をパタパタアニメの原理で切り換えるだけなのだが、これがけっこうおもしろい。ここでは、そのやり方と原理をかんたんに説明しよう。

■見えているPNT

やり方を説明するまえに、まず最初に、

```
KEY 1,"SCREEN 1"+CHR$(13)
```

を実行しておこう。これから説明することを試していると、ちょっとした数値の打ち間違いですぐにわけのわからない画面になる。そんなときはF1キーを押せばもとにもどるわけだ。

さて、じつは、PNTには「見えているPNT」と「PRINTできるPNT」の2つがある。ふつうに使っているPNTは、この両方が一致しているためにとくになんとも感じないが、これを別々にてきとうなアドレスに移せるのだ。

見えているPNTを指定するのが、VDP(2)というシステム変数だ。これは、PNTのいちばん最初のアドレスをいわば番号で指定しているもので、初期状態では、VDP(2)=6になっている。6番とは、&H1800からはじまるエリアのことだ。このVDP(2)に別の値を代入すれば、見えているPNTが別のアドレスに移動する。SCREEN1では、0番から15番までになる、ほかの機能に使われているエリアを除くと、右ページの図のように、11個のエリアが使える。

■PRINTできるPNT

PRINTできるPNTのアドレスを変えるにはPOKE文を使う。

```
POKE &HF923,～
```

の～の部分に、持っていきたいエリアの最初のアドレス(16進数)の上2桁を指定すればいい。複雑そうだが右の図を見ればかんたんだ。たとえば、最初のPNTの位置は、

```
POKE &HF923,&H18
```

を実行したのと同じ状態になっている。「&H18」は、このPNTの最初のアドレス「&H1800」の最初の2桁なのだ。

この2つのPNTの切り換えを利用したアニメーションプログラムが下のリストだ。打ちこんで走らせてみると、サインカーブがなめらかに波打つように見えるはずだ。

これは11個のエリアに連続パターン(右ページの11枚の画面写真)をかき、見えているPNTを連続して切り換えて動いているように見せているのだ。

このプログラムで、文字を書きこんでいる部分(行80のFOR～NEXTループ)を別のプログラムに置き換えれば、オリジナルアニメーションがいくらでもできる。ぜひ、チャレンジしてほしい。

プログラム解説

【おもな変数の意味】●S(n)→サインカーブをかくためのY座標増分●R(n)→VDP(2)で指定するためのあきエリア番号

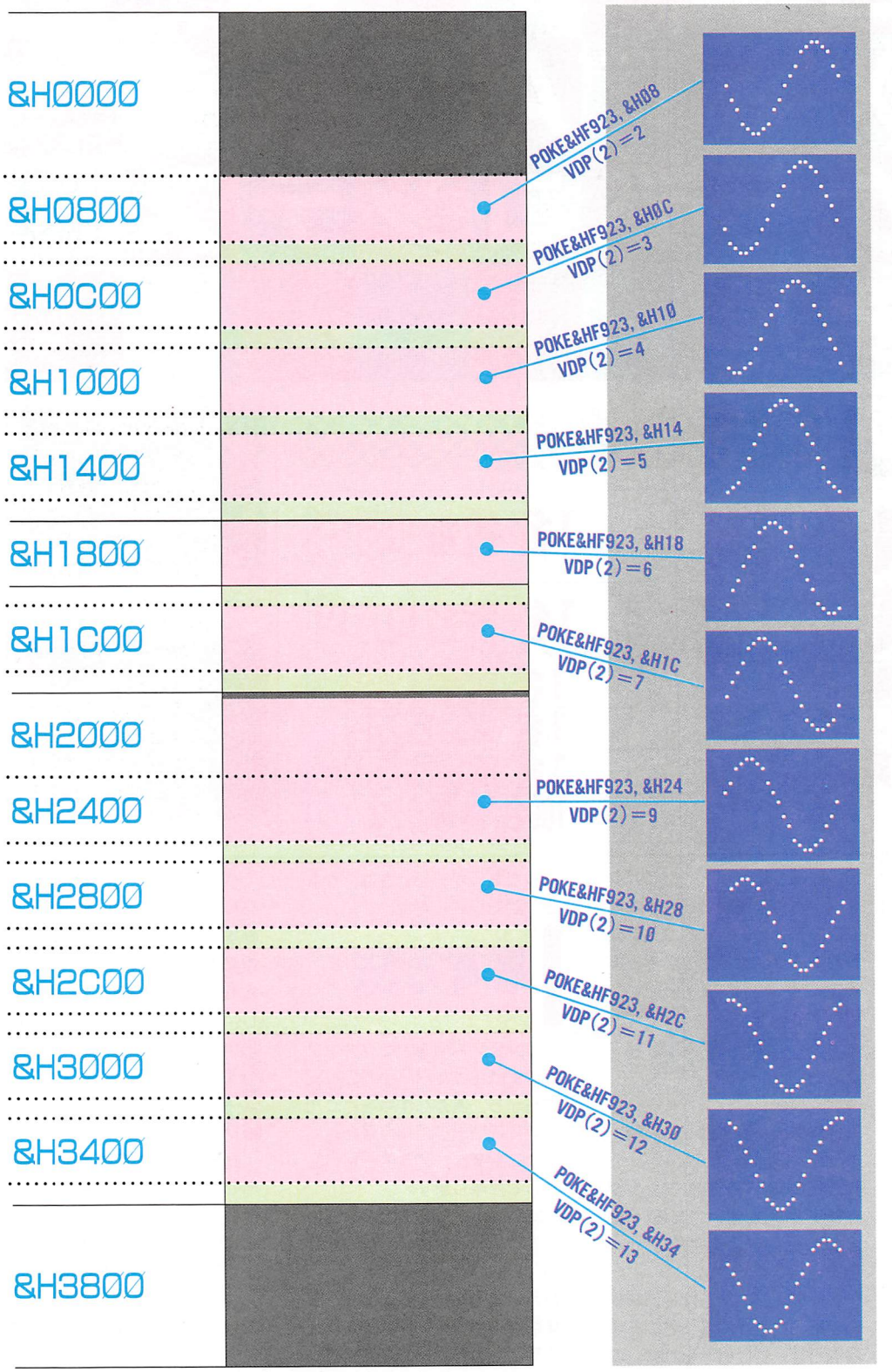
【おもな部分の解説】●10～30→初期設定●40～50→各配列変数の設定●60、90→行70～80をくりかえすループ●70→2つのPNTを両方とも配列変数R(n)の内容に従って切り換え、そのときのPNTをまずCLS●80→2文字ぶんずつずらしたサインカーブを各PNTにかく●100～120→見えているPNTを順に切り換え、永遠にくりかえす●130→スクリーンの状態をもどして終了(CTRL+STOPを押すとこの行を実行)

サインカーブのアニメーション

```
10 SCREEN 1:COLOR 15,4,7:KEYOFF
20 ON STOP GOSUB 130:STOP ON
30 DEFINT A-Z:DIM S(21),R(10)
40 FOR I=0 TO 21:READ S(I):NEXT
50 FOR I=0 TO 10:READ R(I):NEXT
60 FOR C=0 TO 10
70 VDP(2)=R(C):POKE &HF923,R(C)*4:CLS
80 FOR I=C*2 TO C*2+21:LOCATE 3+I-C*2,11
+S(I MOD 22):PRINT "●":NEXT
90 NEXT
100 FOR C=0 TO 10
110 VDP(2)=R(C):FORW=0TO100:NEXT
120 NEXT:GOTO100
130 SCREEN 1:END
140 DATA 0,3,5,8,9,10,10,9,8,5,3,0,-2,-4
,-7,-8,-9,-9,-8,-7,-4,-2
150 DATA 2,3,4,5,6,7,9,10,11,12,13
```

11枚の画面を作るPNTたち

SCREEN1のVRAMマップ



PNTを切り換える2つのスイッチ

VDP(2) =～

SCREEN 1 の初期状態では、VDP(2)=6になっている。中身を見るために、?VDP(2)を実行すると「6」が表示される。

VDP(2)のなかに入っている数値は、いったいなにものなのかというと、SCREEN 1 のVRAMを&H400ごとに区切って0から15まで番号をつけたものだと考えていい。そして、現在「見えるPNT」になっているエリアの番号が、VDP(2)のなかに入っているのだ。

このVDP(2)に自分の使いたいエリアの番号を代入すると、そのエリアに入っているデータが画面に表示される。つまり、指定されたエリアが「見えているPNT」になるわけだ。ためしに、VDP(2)=0などとしてみると、カーソルが消え、奇妙な文字がたくさん現れる。これは、パターンジェネレータテーブルのデータが文字に置き換えられて表示されているのだ。

左の本文で設定しておいたF1キーを押せばもとにもどる。

POKE &HF923 , ～

POKE &HF923, ～は「PRINTできるPNT」の位置を変える命令だ。「～」の部分には移動したい先のアドレス(16進数4桁)の上2桁を書きこめばいい。また、そのときのVDP(2)の値の4倍を書きこめば、2つのPNTが一致するという法則がある(リストの行70参照)。

左の図で、それぞれのエリアから引き出された線の上と下に書いてあるのが、そのエリアをPNTとして使うための命令だ。上下の2つともを同時に(コロンでつなぐ)実行すれば、ごくふつうにリストを見たり、プログラムを打ちこんだりできるのだ。

あきエリアでない0、1、8を指定すると奇妙なことが起こる。どう間違えても機械は壊れないので試してみよう。POKE文で打ちミスをすると暴走することもあるけれど、どうしようもなくなったら電源を切ればいいのだ。

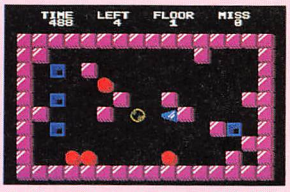
ただし、いろんな実験をするまえに、打ちこんだプログラムだけはセーブしておくのが常識だ。

第3回 MSX・FAN プログラムコンテスト 募集要項

夏休み恒例

各賞の内容

Mファン大賞	もっとも優秀な作品に対して	1名 賞金20万円
読者大賞	もっとも読者に人気があった作品に対して	1名 賞金10万円
はじめてのファンダム賞	ほほえましい作品、作者に対して	1名 賞金5万円
ECOファンダム賞	プログラミングテクニックにうならされた作品に対して	1名 賞金5万円
ファンダムハウス賞	プログラム全体がきれいにまとまっている作品に対して	1名 賞金5万円
特別参加賞	全応募者のなかから抽選で	100名 特製テレホンカード



第1回コンテストの最優秀作品『BOSHIP』

第2回『GOLDIA』

コンテスト対象作品

このコンテストのテーマは「短くて楽しいプログラム」です。前回に引き続き、今回も、あえてFP部門(長さ無制限の部門)は対象外とします。

コンテストの対象となるのは、ファンダムに投稿されたRP部門の3つのタイプの投稿作品で、8月20日までに編集部に届いたものとします。

また、6月15日以降に編集部に届いたプログラムからコンテスト対象作品として扱います。

RP部門には、1画面タイプ、N画面タイプ、10画面タイプの3つがあります(45ページの「ファンダム募集要項」参照)。内容は自由ですが、とくにコンテストではオリジナル性を重視します。

応募方法

通常のファンダムへの投稿とまったく同じです。

ただし、45ページの「ファンダム募集要項」に書いてある〈投稿上のルール〉をよく読んで、かならず守ってください。

とくに、③にある詳しい解説の手紙の内容が不足している場合などは、受け付けられない場合があります。なかでも、参考にしたものがあるときは、かならず明記してください。

選考方法

コンテスト期間中にファンダムで受け付けたRP部門の投稿作品から、優秀な作品を月に10本前後選び出し、10月号と11月号にコンテストノミネート作品として掲載します。

同時に、一般の読者にノミネート作品の人気投票をしてもらい(人気投票の要項は10月号と11月号で告知)、その結果と、編集部内のコンテスト選考委員会の評価とをあわせて、最終的に上記の授賞作品を決定します。

今回はタイプ別の賞を設けてありませんが、短いタイプに応募する人に不公平のないよう、選考委員会ではプログラムの短さも重要なポイントとして評価し、選考します。

あて先としめ切り

封筒の表に応募するタイプを赤で明記し、裏に自分の住所・氏名を書いて、

〒105東京都港区新橋4-10-7
TIM Mファン編集部「ファンダム・プログラム」係

まで。しめ切りは8月20日必着です。それ以降に届いた作品は、通常の投稿作品として扱います。

※コンテスト期間内に届いたFP部門の作品は通常の投稿としてストックします

プログラムファンの王国

ファンダム

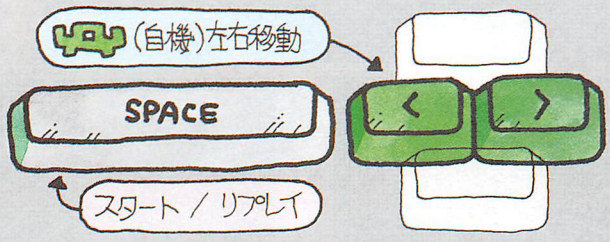
●グラフィックはたいせつ⇨P37〈GO！ VOLCANO〉、P38〈ゲロゲロアニメーション〉(どちらも1画面)●長生きしたい⇨P38〈LIFE LINE〉(1画面)●国家権力になるぞ⇨P38〈Police and Thief〉(1画面)●高いところが好き⇨P39〈そこにビルがあるから〉(2画面)●どうしてもアクション⇨P40〈YOPPAL〉(2画面)〈HEAT／PARM〉(5画面)●いや盤ゲームだ⇨P41〈TERRITORY〉(4画面)P42〈東南西北白發中〉(5画面)●いいややっぱりシューティング／⇨P43〈ぶれすた〉(8画面)P44〈MISSION-A〉(11画面)

1画面

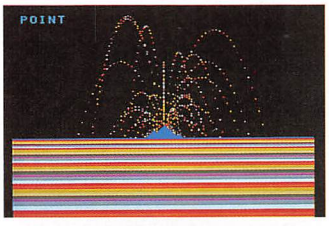
謎の火山からの噴石攻撃をバリアでよけつつ

GO! VOLCANO
ゴー ボルケーノ

MSX2/2+ VRAM64K BY NAGI-P SOFT

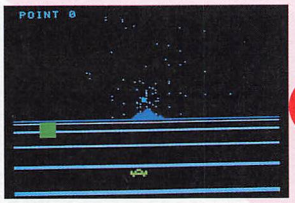


リストは48ページ

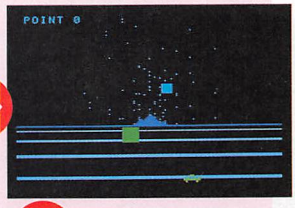


↑最初に火山のアニメ用グラフィックを描く。ファンダムでは有名な手法

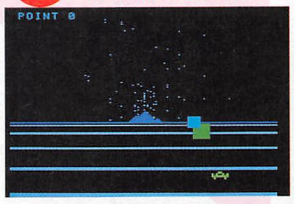
作者の設定したストーリーによれば、2002年、太平洋上に一夜にして巨大な火山が出現。天気は一変し、爆発が毎日のように響きわたった。政府は原因究明のために最新戦闘機「P・9」を緊急発進させた。しかし、P・9が火山に近づくにつれ、おかしなことがわかってきた。なぜか噴石はP・9に向かって飛んでくるようなのである。そのときになってはじめて、火山が人工物であることがわかった。P・9は、バリアをはって、さらに進んでいくのであった。



↑遠くに見える火山から噴石が飛び出した。だんだん大きくなるぞ



↑自機は慣性がきいているので操作はむずかしい



↑ほれほれ、あたってみい。とかなんとかいいながら1点獲得

戦闘機の上で左右をかってに往復しているのがバリア(なぜかコントロール不能)。プレイヤーは、「ほれほれ」と噴石を自分のほうにおびきよせ、タイミングよくバリアに噴石をあてるわけだ。これが得点。あんまりほれほれしすぎて噴石に直撃されたり、左右からはみだしたりするとゲームオーバー。

バリアは味方のくせにちっとも真剣にバリアしてくれようとしないところがミソだ。左右の端ではゆっくり動くが、中央付近は猛スピードで走りぬけるところなど、完全に職務放棄しているとしか思えない。が、しかし、ゲームというのはそういうものだ。この悪条件に耐えて10点取れたらそうとうえらい。

1画面 各プログラムの左上についているテレビフレームのなかの数字は、そのプログラムの長さを表しています。ただし、1画面＝40字×24行として計算し、端数は切り上げています。打ちこむプログラムを決めるときの参考にしてください。

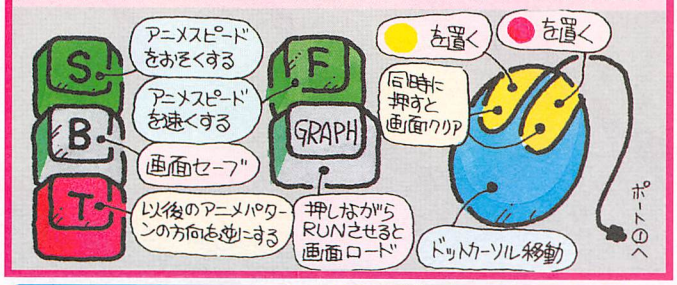
1画面

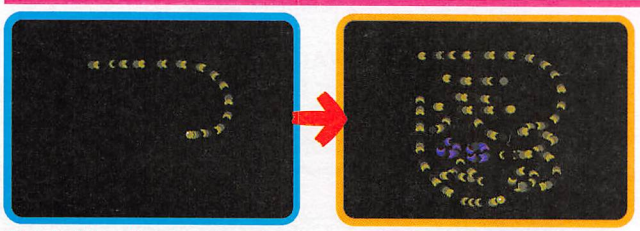
2色刷りアニメーショングラフィックツール

ゲロゲロアニメーション

MSX2/2+VRAM64K　BY 大沢元春

リストは49ページ





ひらがなの「つ」をかくとゲロゲロ動いて気持ちいい

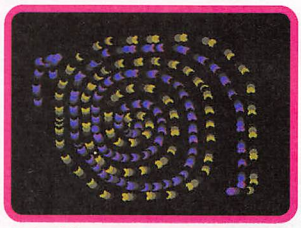
つづけて「る三ハ〇〇ムし」とかくとさらに気持ちいい

キー操作のイラストを見ればマウス専用であることがわかるが、じつはちゃんとジョイスティックでも遊べる改造法を用意してあるので安心しなさい。

さて、これは基本的にグラフィックツールではあるが、ペン先は1種類しかないし、色も2色しかない。そのかわり、ゾワゾワと動く。かいていく端から動くので「目がまわって気分が悪くなり吐きそうになるのがいいところです。ゲロゲロ」(作者の自画自賛)。

マウスの左クリックを押しながらカーソルを動かすと、黄色の玉が連続的に置かれて線がかける。この時点ですでにゲロゲロアニメーションしている。右クリックを押しながらやるとピンクの玉で線がかける。消すときは、左右のクリックを同時に押す。これが基本的な操作だ。

Tキーを押すとそれ以降の線



うず巻きをかいてじっと見ているとなんとなくマリック気分

のアニメーション方向が逆になる(Turn)。すでにかいたものは変わらない。Sキーを押すとアニメのスピードがおそくなり(Slow)、Fキーを押すと速くなる(Fast)。さらに、セーブ/ロードもできる。Bを押すとファイル名入力モードに変わって、ディスクに絵がセーブされる(Bsave)。セーブしておいた絵をロードするときは、いったんプログラムを中断して、GRAPHキーを押しながらRUN。これで1画面、よくやった。

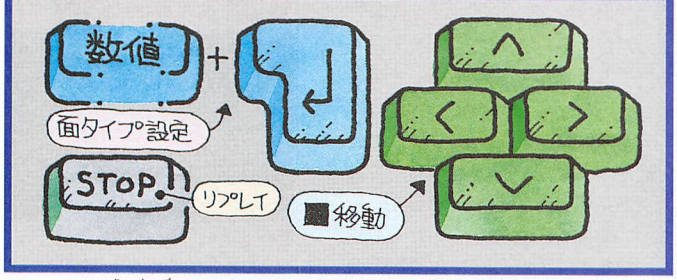
1画面

このゲームで人の寿命を占ってはいけません

ライフ ライン LIFE LINE

MSX2/2+VRAM64K　BY 佐々木昭一

リストは50ページ

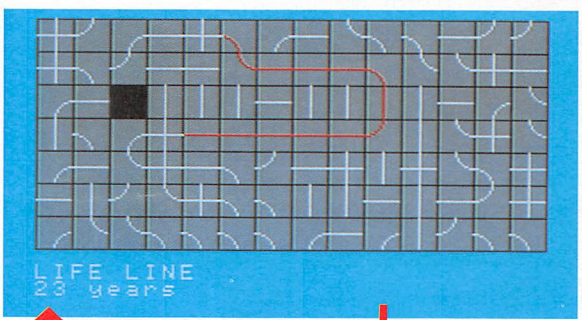


最初に「TYPE No.」と聞いてくるので、好きな数を入れてリターンキーを押すと、それに応じたパターンが出る。

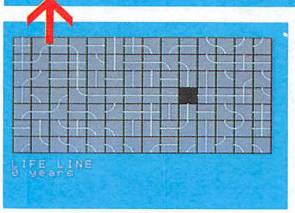
白い道だけをたどっていく赤い線は「時を歩む命」である。1つのマスは2年ぶんの歩みを表している。目的は、この命をできるだけ長生きさせることだ。

最初の10年間は、どの面もまっすぐな道になっている。子ども時代は親がディフェンスしてくれているので生きるのが楽だ。ところが、お先は真っ暗である。

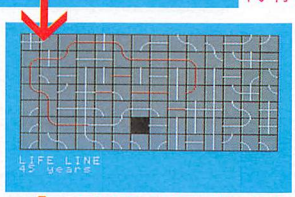
カーソル(黒いプレート)を動かして、長生きできるような道を赤い線の行く先に持ってくるのがゲームの基本だ。道の交差



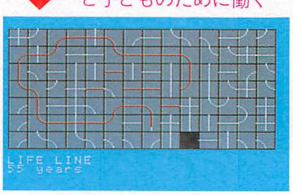
大学を卒業して某商社に就職。将来の見通しもよく、幸福な青年時代



ゲームスタート。最初の10年間は天国のように楽な人生



部長に昇進。美しい妻と子どものために働く



中国情勢の悪化で会社が倒産し、心労が重なって55歳の突然死

しているプレートは一見立体交差のように見えるが、片方の道を線が通ってしまったらそれは中央に地獄ができたと思ってまちがいはない。

ちなみに作者はTYPE No.1で86歳まで生きたそうだ。

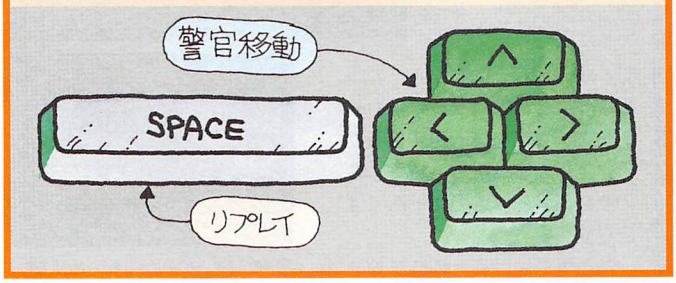
1画面

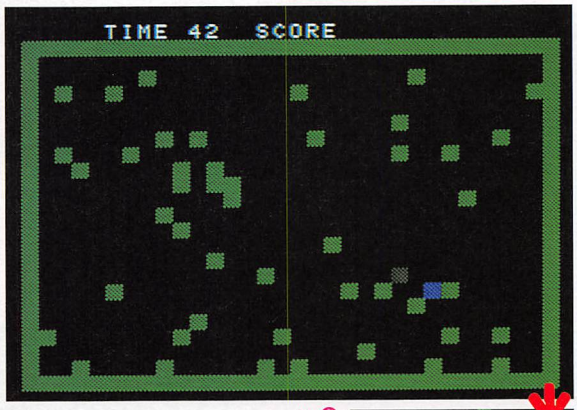
巧妙に逃げまわる青いどろぼうを追いかけて

ポリス アンド シーフ Police and Thief

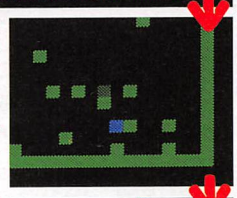
MSX MSX2/2+RAM8K BY カンチャン

リストは52ページ

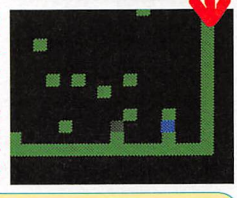




右下の青い四角がどろぼう。左上のうすぎたない緑色の四角がじつはキミだ



追いつめた。ササッと近よると



ササッと身をかわして逃げられるのだ

国家権力にあこがれて、おまわりさんになってみたものの、駐車違反を取り締まるくらいの仕事しかなく、やっぱり日本で警官やってもスリルがない。そこで、キミはニューヨークの警察にデューダした。

ニューヨークのどろぼうはすばしこい。追いつめたと思ったらスルリと逃げてしまう。しかも、なかなかつかまえられないでいると、すぐにクビを切られてしまうからたいへんだ。

どろぼうを捕まえると、タイムが5だけ増え、スコアが10増える。こんなに苦労したのに、たったこれっぽっちじゃやってらんねえぜとか思いつつも、すぐに街の色が変わり、次のどろぼうが走りはじめるので、あたふたとまた追いかける。そのうちタイムが0になってゲームオーバー。

どろぼうを13人捕まえるとタイムが20増えることになっているが、まだだれもそこまで行ったことがない。

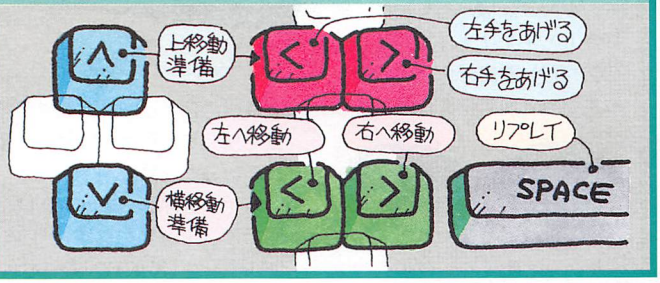
2画面

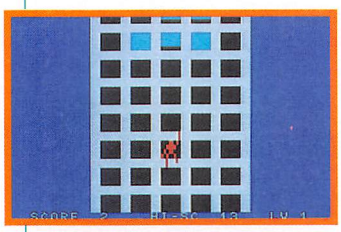
だれにもほめてもらえない孤独のクライマー

そこにビルがあるから

MSX MSX2/2+RAM8K BY にわかつのぶ

リストは53ページ





スタート。最初の4階ぶんの窓は開いたまま。サクサク登れる

一般に高い山の頂上に登るとマスコミなどにほめてもらえるが、高いビルに登っても警察につかまったうえに新聞の3面記事で呼び捨てにされるのがオチだ。それでもわたしはビルに登る。なぜならば、そこにビルがあるからだ。

このMSXのビルは、ほとんど『クレイジークライマー』のノリで登っていく。

開いている窓だけに手をかけられ、閉まった窓に手をかけてしまうと落っこちるのだ。

キー操作がちょっと複雑。

■クライマーが片手をあげているとき＝①反対側のカーソルキーを押すと上に登っていく②カーソルキーの下を押すと両手をあげる

■クライマーが両手をあげているとき＝①両手をあげたばかりなら左右どちらかの窓にカーソルキーで移動できる(さらに左右移動するときはカーソルキーの下を押してから)②カーソルキーの上を押すと片手をあげる

1階登るたびに1点、60階まで登るとレベルがあがり、ボーナス100点。レベルが高くなるほど窓が開閉する動きは速くなり、反対にクライマーの動きは鈍くなる。高所恐怖症の人はやめておいたほうが無難。

手をかけた窓が閉まってきたので左へ逃げよっと

ここでも窓が閉まってきたけど逃げ道がない

窓に手をはさまれて、クライマーは母なる大地のエサになる

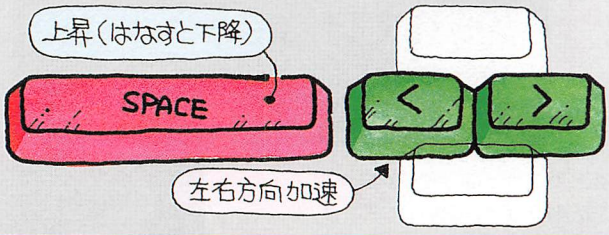
2画面

8面の迷路を進むダイナミックなよっぱらい

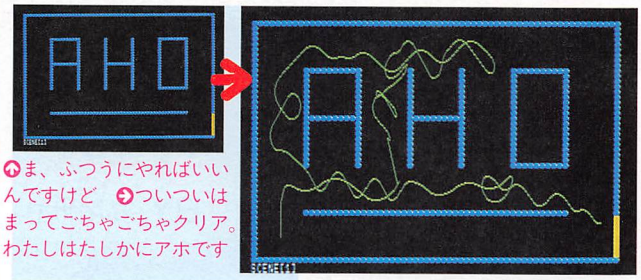
ヨッパル

YOPPAL

MSX2/2+VRAM128K　　BY でで



リストは53ページ



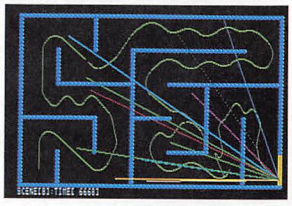
ま、ふつうにやればいいんですけど　ついついはまってごちゃごちゃクリア。わたしはたしかにアホです

作者自身もいっているが、よっぱらいゲームは何万年もまえに流行したゲームだ。それでも、ファンダムでは、何とおりものよっぱらいゲームを掲載してきた。やはり、古くてもいいものはいい。古いゲームでも新しいアイデアを加えれば、またそれなりに楽しめるのだ。それに、遊ぶ人にとって、新しいも古いも、自分がやったことがあるかどうかだけが問題なんだし。

ということで、これはダイナミックなよっぱらいゲームだ。

線を操作して右下の黄色い部分にたどりつけばシーンクリア。ぜんぶで8シーンある。ふつうのよっぱらいとちがって、カーソルキーで左右に加速することで、上下左右へ移動できる。このために、人はこのゲームにはまりやすい。

ある壁をよけるために左のほうに進路を変え、しかたなく左のほうをぐるっとまわってもとにもどり、またうっかりスペースキーを押しすぎて上のほうに迷いこんでウロウロしてしまう。ふつうのよっぱらいゲームとちがって、いろんな動きができるので、ついつい、いろんなワナにはまってしまうのだ。



迷路というほどのものではないが、よっぱらいにはむずかしい

編集部にならんでいるMSXの3台までがこのゲームになっていたことがあった。ファンダムのスタッフが遊んでいたのだ。しかも、夕食をかけて。ギャンブルに使用してはいけません。

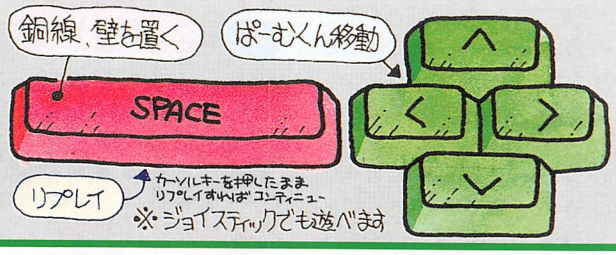
5画面

宇宙人もビリビリしびれるアクションゲーム

ヒート　パーム

HEAT! PARM

MSX　MSX2/2+RAM32K BY EMGVT-HALT9918.

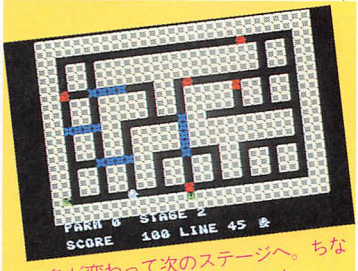


リストは54ページ

発電所勤務のぱーむくんが発電所を破壊しにやってきた宇宙人を電気でしびれさせて退治するアクションゲーム。

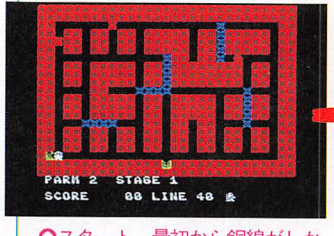
てきとうなところに置いた銅線の上に宇宙人全員が来たところでスイッチを入れれば、ステージクリア。ぱーむくんは、銅線をセットしたり（「LINE」の数だけ）、倉庫から壁のブロックを持ってきて壁を作ったりして最後のスイッチオンに備える。壁を持っているときは銅線は置けないので注意。

ぱーむくん。2度目の出演　　宇宙人。カエルみたいなやつ

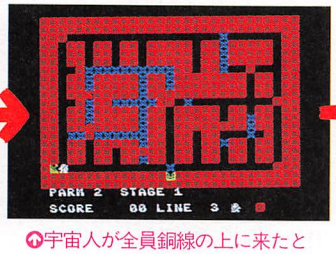


色が変わって次のステージへ。ちなみにこの戦いはエンドレスです

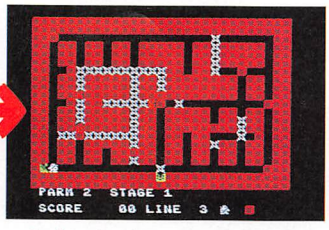
スイッチオンのチャンスは1回だけ。1匹でも逃すと「FAILURE!!」（失敗）でぱーむくんが1人減る。宇宙人につかまっても1人減る。3人やられたらゲームオーバー。



スタート。最初から銅線がしかれている道もある

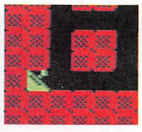


宇宙人が全員銅線の上に来たところをねらってスイッチオン



ビリビリビリッとしびれた宇宙人はフェイドアウトで消える

倉庫。押して壁3つを取る



これを押すとスイッチが入る

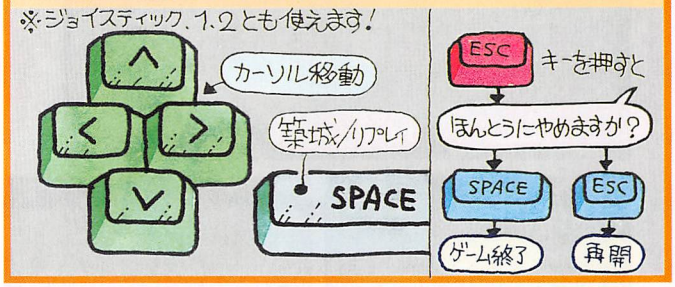
4画面

築城で領地を広げる陣取りシミュレーション

テリトリー TERRITORY

MSX MSX2/2+RAM8K BY でで

リストは56ページ



領地のレベルは4段階

左から旗、第1段階の城、第2段階の城、最強の城

領地のレベルアップパターン

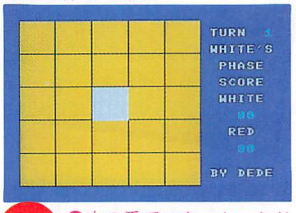
a b cのどこに城を築くかが問題

重なった部分は変化しない

5つのマスがレベルアップ

上と同様に変化しない

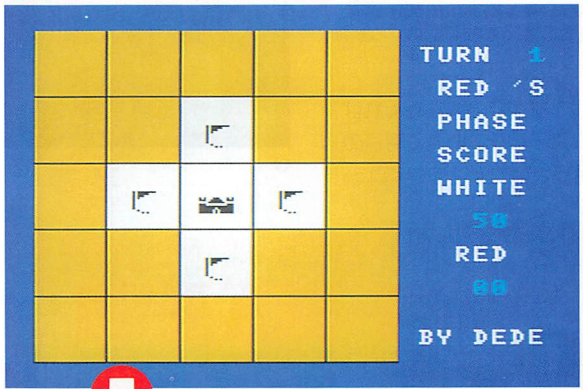
タイトル画面。文字キャラクタだけで作ってある



白の番でスタート。とりあえず中央に築城する

2人対戦専用の領地争いのシミュレーションゲームだ。

先手はWHITE(白)。5×5のマスのどこにでもコマを置ける。コマを置くと「築城」することになり、そのマスの中央に第1段階の城が築かれ、上下左右に領地を表す旗が立てられる。次にRED(赤)の番。同様に好きなマスに築城することができる。ただし、白の城や旗のあるマスには築城できない。白と赤がそれぞれ1回ずつ築城するとTURNが1進む。また、白、赤それぞれの手番のことをPHASEという。



築城したマスには城(第1段階)が現れ、上下左右のマスに旗が立てられる

■領地のレベルアップとダウン

自分の城の上に築城したときは、すでにあった城のレベルは1段階上に進み、新しく旗が立てられるべきときところにすでに旗や城があれば、それぞれ1段階ずつ進む。また、自分の旗や空白地に築城した場合は、レベルアップはない。

敵の領地に隣接するマスに築城した場合は、新しく旗が立てられるべきところにある敵の領地が1段階レベルダウンする。

ただし、最強の城はレベルアップもダウンもしない。

■いつ勝敗が決まるか

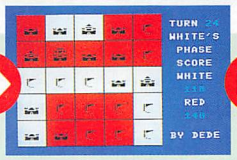
ゲームが終わったときに、領地の数の多いほうが勝ち(城の強さは関係ない)。ゲームの終わり方には2とおりある。

おたがいにせめぎあい、どちらもがこれ以上やっても同じだと判断したらESCキーを押してからスペースキーを押すと、それまでかかったターン数と領地の数(SCORE)、勝利者を表示して終わる。

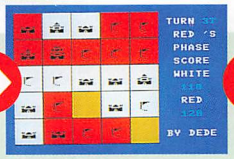
どちらもやめようとしないときでも、空白地がなく、どちらかが最強の城だけになった時点で突然ゲームは終了し、同様にメッセージを表示する。

千日手もありそうなので、同じマスには2度続けて築城できないなど、千日手ルールを対戦者どうしで決めてほしい。

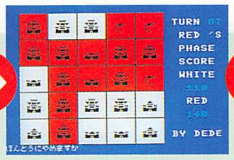
赤が白の城の右下に築城し、領地分布が変化した



24ターン目。いちおう空白地はなくなったが……



37ターン目にふたたび空白地ができた。激しい戦い



86ターン目が終わったところで白がギブアップ

白は110、赤は140。領地3つ差で赤の勝ち

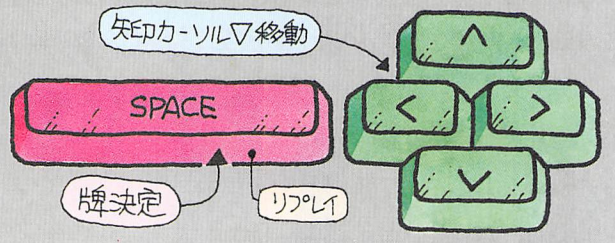
5画面

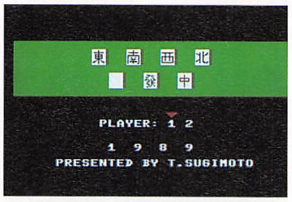
神経衰弱プラス麻雀でこんなん出ましたけど

トンナンシャーペーハクハツチュン

東南西北白發中

MSX MSX2/2+RAM16K　　BY 杉本崇行





↑字牌がならぶタイトル画面

麻雀牌には、タロットカードのような深遠な意味がこめられているような気がしてしかたがない。そのなかでも、4つの方位から吹いてくる風を表す「東(トン)」「南(ナン)」「西(シャー)」「北(ペー)」(風牌(かぜはい))と、3大元素を表していると思われる「白(ハク)」(これだけ文字が書いてない)「發(ハツ)」「中(チュン)」(三元牌)の7種類の牌(まとめて字牌という)には、東洋哲学の奥深ささえ感じる。

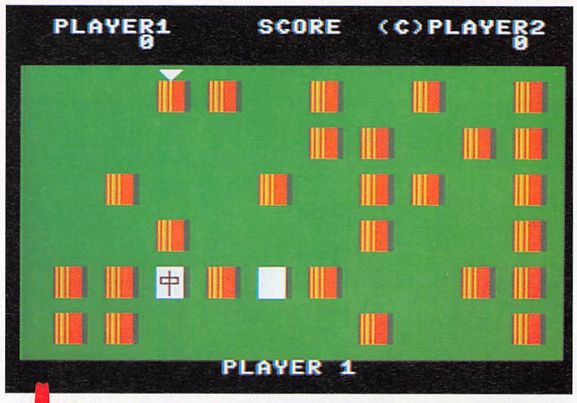
それはそれとして、これは麻雀牌を使った神経衰弱的ゲームだ。タイトル画面で「1」を選んでスペースキーを押せば1人用、「2」なら2人対戦用になる。

1人用のときはコンピュータが相手になるが、めくられた牌を完全に覚えているのでたいへん強い。ただし、ズルはしていないのでうまくやれば勝てる。

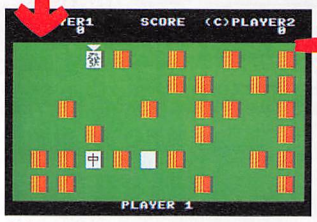
プレイヤー1から、カーソルで好きな牌を選んでめくっていく。同じ牌3枚か東南西北、白發中の組み合わせになった場合は、それぞれに応じて点が入り、また新しくめくりはじめることができる。めくっているとちゅうで、どの組み合わせもできないことがわかると、自動的に牌をすべて裏にしてプレイヤー2に番がまわる。ただし、なかに赤五筒(アカウービン)(ふつうの五筒は赤一色ではないが、特別な牌として赤い五筒をまぜて麻雀する変則ルールがある)が1個混じっていて、これをめくると場の牌がいきなりかきまぜられてしまう。

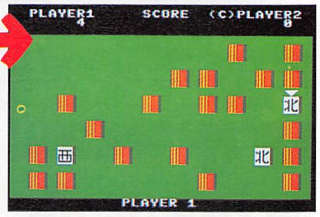
こうして、最後に赤五筒を1個残してすべての牌をめくればゲーム終了。その時点で得点の多いほうが勝ちだ。コンピュータはけっこう手ごわいぞ。

リストは58ページ



↑てきとうにめくると、白、中と出てきた。上の段左端をめくることにしよう



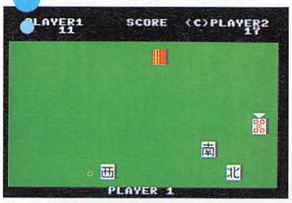


↑發だ！　これで白發中の3つがそろって2点先取した

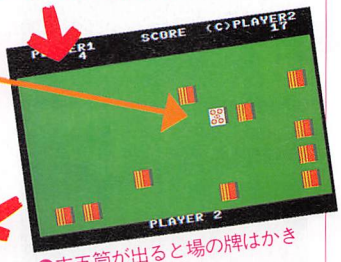
↑西、北と来て、3つ目にまた北が出た。この時点でミス

あ、赤五筒(アカウービン)

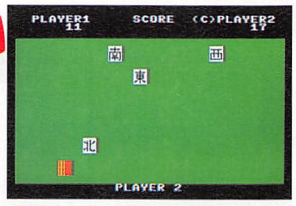
そして……



↑最後の5枚。赤五筒をめくるかめくらないかの勝負になる



↑赤五筒が出ると場の牌はかきまぜられる



↑最後もけっきょくコンピュータ側に取られてしまった

ひと目でわかる4つのルール

トンナンシャーペー 東南西北

東 南 西 北

風牌グループ。どの順番でも1種類ずつ4枚めくると4点。この牌はそれぞれの方位から吹いてくる風を表している

ハクハツチュン 白發中

■ 發 中

別名・三元牌、白發中の3枚組はなぜか2点にしかならない。ちなみに「發」は「発」の古い字体なのだ

コーツ 刻子

東 東 東

どの種類の牌でも3枚同じものがそろうと刻子という。どれでも3枚で5点。ちなみにタコは一般に刻子が好きだ

アカウービン 赤五筒

真っ赤にそまった特別な五筒。この牌をめくるとその時点で場に残っている牌がふたたびかきまぜられる

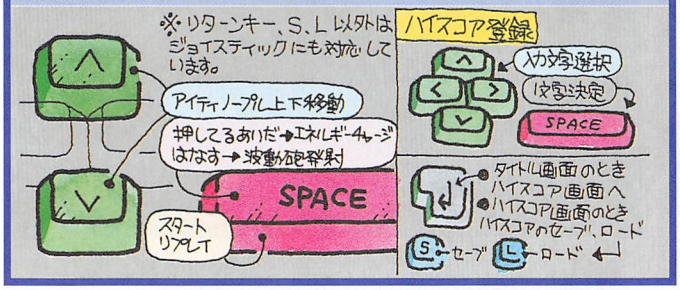
8画面

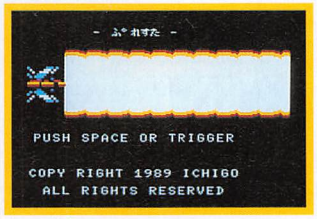
壮絶に敵船団を破壊する純粋シューティング

ぷれすた

MSX 2/2+ VRAM64K　　BY ICHIGO

リストは60ページ





大迫力のタイトル画面

プレイヤーのあやつる自機の名前は戦艦アンティノープル。波動砲を搭載した「地球最大最強」の戦艦だ。波動砲は、スペースキーを押しているとエネルギーがチャージされ、しばらくして最高威力に達する(自機の幅の2倍くらいが限界点)。スペースキーをはなした時点で、そのときのエネルギー量に応じた太さで波動砲が発射される。

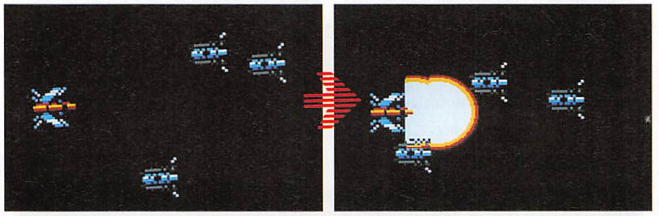
最初は、3機ずつの敵宇宙船がパラパラッと攻めてくるだけだ。ちょっとタイミングをはかれば、最大のエネルギーで3機いっぺんに破壊できるほど、余裕がある。ズオオン、ズオオン、ズオオンと太い波動砲をお見舞いして、9機以上の敵を破壊すればステージ1クリアだ。この波動砲は高性能で、ちょっとでもひっかかっていればシュワシュワッと敵が消えていくので気持ちがいいったら。

敵は飛び道具はなにも持っていないので撃ち放題(ほうだい)。そのかわり、自機は縦方向にしか移動できず、ずっと画面の左端にへばりついたまま。敵のうち1機でも左端までたどりつくと、その時点で自機は破壊され、残り機数が1機減る(最初は3機)。

ステージ1では、敵を9機以上破壊すればクリアだが、ステージが進むごとに必要撃墜数は6機ずつ増えていく。さらに、上のステージでは一度に出てくる敵が飛躍的に増え、いやにすばやい敵やフェイントをかけてくる敵などが登場するのだ。

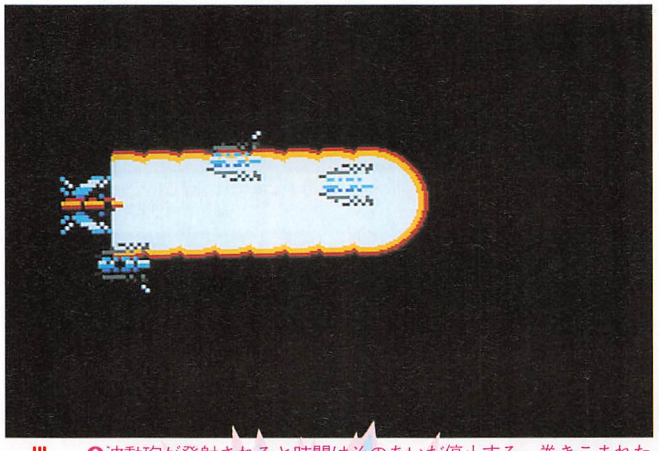
ステージ15をクリアすると敵の敗北宣言が出て、ゲーム終了となる、はずだったのだが、メッセージのあと、恐怖のステージがえんえんと続くように編集部で改造してしまった。得点ベスト10画面もあるし、ハイスコア記録はディスクにセーブできるので、前人未到の大記録に挑戦してほしい(最大9万9999点)。

一見、とてもむずかしそうに見えるがけっこう単純で、しかしやっぱりハードな、純粋に楽しめるシューティングゲームだ。

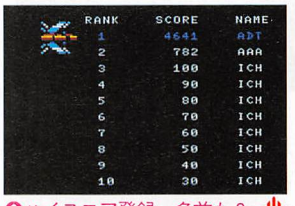


最初はけっこうゆっくり敵が攻めてくる。やる気あんのか、おめーら

ぐっとエネルギーをためて波動砲発射!

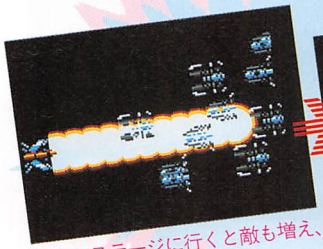


波動砲が発射されると時間はそのあいだ停止する。巻きこまれた敵は1機ずつ、この世から姿を消していくのだ



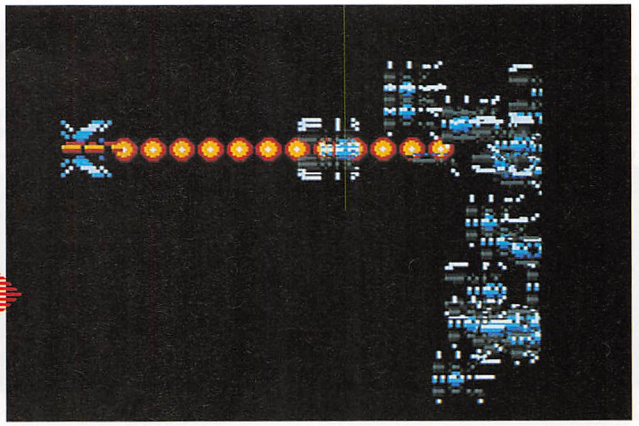
RANK	SCORE	NAME
1	4641	ADT
2	782	AAA
3	100	ICH
4	90	ICH
5	80	ICH
6	70	ICH
7	60	ICH
8	50	ICH
9	40	ICH
10	30	ICH

ハイスコア登録。名前も3文字まで登録できる



上のステージに行くと敵も増え、破壊する快感も増大する

でもさらに上に行くと圧倒的な数の敵のまえにあえなくやられることも



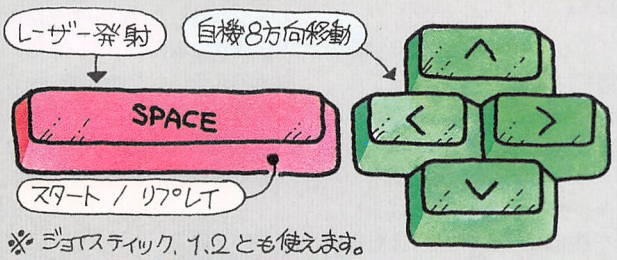
敵の多いステージでは、エネルギー満タンになるまで待っていられない。ほそぼそとした波動砲でこまめに破壊していくしかない

11画面

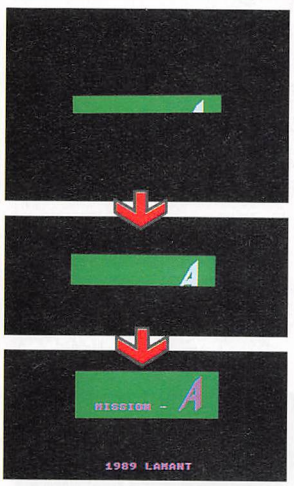
思いきり汗を流す、本格大型シューティング

ミッション MISSION-A エー

MSX2/2+VRAM128K BY LAMANT



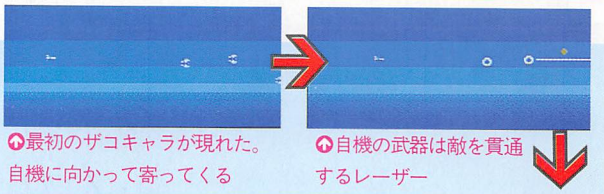
リストは62ページ



横スクロールの本格的シューティングゲームだ。自機は8方向に移動し、前から後ろから攻めてくる敵と戦いつつ、ステージごとの最後にいるボスキャラを倒していく。

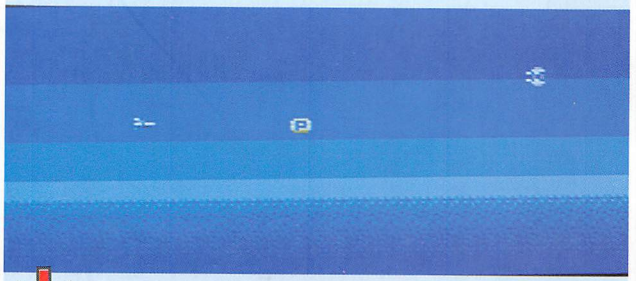
自機はたった1機しかないが、たまに出てくる「P」と書かれたバリアボールを取ると、ボール1個につき1回、ダメージを受けてもへいきな仕組みになっている。ボールのストックがないときに敵にぶつかったり、敵の弾にあたったりするとゲームオーバー。ただし、バリアボールの残り個数やステージ数などの情報はいっさい画面に表示されない。全4面と少ないが、敵の出現パターン、ボスキャラのパターンは豊富で楽しい。汗を流して遊べるゲームだ。

タイトルは徐々に浮かびあがるように現れる　ゲームスタート直後の画面。しばらくなにもない空が続く

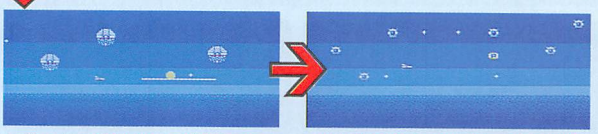


最初のザコキャラが現れた。自機に向かって寄ってくる

自機の武器は敵を貫通するレーザー

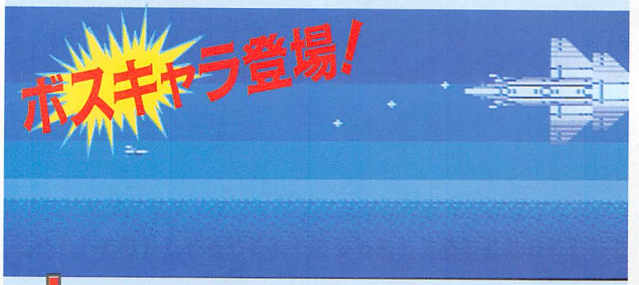


ときどき出てくるバリアボール。これを取ると1回ぶん無敵

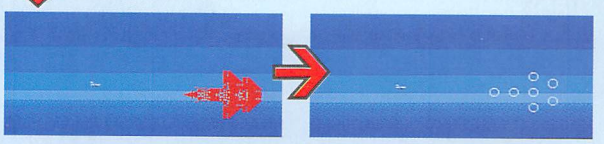


たいして動かないが弾をバラバラ撃ってくる中型の敵

写真ではわからないがこの敵は自機の後ろから突然現れる



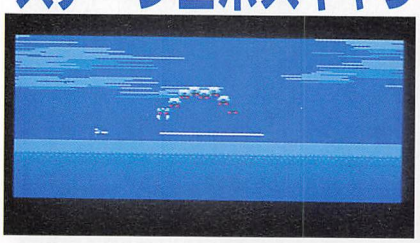
連続的に弾を撃ってくるボスキャラ。かなり手ごわい



弱点にレーザーがあたると赤く発光する。それ以外はへいき

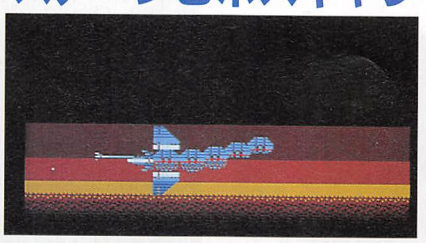
何発も何発もあてると、ようやくボスキャラが消滅する

ステージ2ボスキャラ



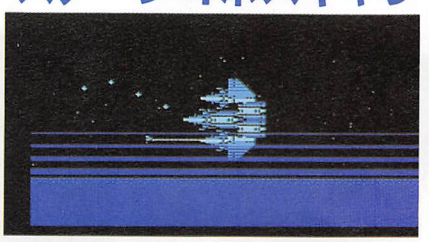
ムカデのようにくねくねと攻めてくる。画面のどこに逃げてもしつこくしつこく追いかけてくる。頭以外にレーザーをあてても効果がない

ステージ3ボスキャラ



ステージ1のボスと似ているが、じわじわと自機のほうに迫ってくる。しかも、すりぬけようとすると長いしっぽで一撃されることが多い

ステージ4ボスキャラ



各ステージのボスキャラが次々に出てきたあと、悠然(ゆうぜん)と登場する最後の大物。見るからにハードな機体を持ち、攻撃も激しい

プロ野球ファミリースタジアム

WRITE ENABLE▶
WRITE PROTECT▶

MSX-FAN

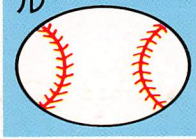
激突ペナントレース2

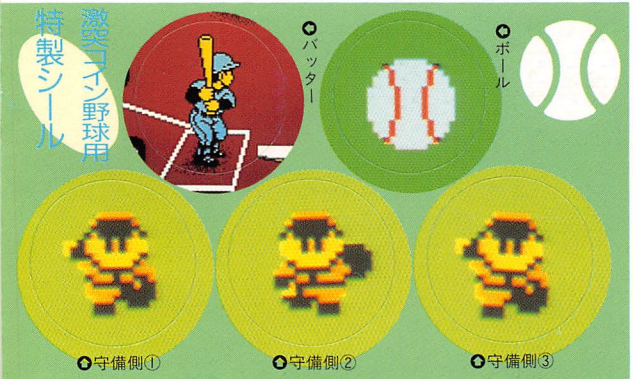
WRITE ENABLE▶
WRITE PROTECT▶

MSX-FAN

特製ディスクステッカー

&激突コイン野球用特製シール





ENTERTAINMENT FOR USERS

エムエスエックス・ファン

月刊 MSX-FAN

©コナミ／ナムコ

プログラムファンの王国

ファンダム

プログラムリストと解説

新・打ちこみミス発見プログラム2の使い方

この「新・打ちこみミス発見プログラム2」は、BASICプログラムリストの1文字1文字が正しく打ちこまれているかを、数字で確認するためのもので、N画面以上のプログラムで使用する。

テープかディスクにアスキーセーブする

①「新・打ちこみミス発見プログラム2」のプログラムを行番号も正確に同じものを打ちこむ。
②RUN
③それぞれの行番号と確認用データが表示される。

```
9000> 200
 ⇧     ⇧
行番号 確認用データ
```

確認用データは、掲載されているデータと同じか違うかを見ていくもので、確認用データが違っていたら、その行に打ちこみミスがあり、データが同じならばミスはないと思っていい。
④下のプログラム確認用データと画面に表示された確認用データを照らしあわせ、同じだったらOK。どこかの行が違っていたら同じになるまで修正する。ただし、行9060の確認用データは機種によって異なるので画面に表示されたリストで直接確認すること。
⑤「新・打ちこみミス発見プログラム2」が完全になったら、テープまたはディスクに「アスキーセーブ」する。
●テープの場合
SAVE"CAS:CHECK"
(CSAVEではないので注意)
●ディスクの場合
SAVE"CHECK",A

「新・打ちこみミス発見プログラム2」を使う

「新・打ちこみミス発見プログラム2」は、掲載されたプログラムとまったく同じかどうかをチェックするプログラムだ。

行番号はもちろん、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、REM文を適当に打ったりするとその行は違うデータがでてくるので注意。

使い方は、
①あらかじめセーブしておいたチェックしたいプログラムをテープまたはディスクからロードする。このとき、絶対にRUNはしないでおく。(1度でもRUNするとデータがかわる)。
②「新・打ちこみミス発見プログラム2」のはいったテープまたはディスクをセットし、
MERGE"CHECK"
とする。これで、2つのプログラムがつながる。
③あらかじめ、
SCREEN0
WIDTH40
としておく。
④GOTO9000
とすれば「新・打ちこみミス発見プログラム2」が走りはじめ、それぞれのプログラムの「確認用データ」と同じ形式のデータを表示しはじめる。
「>」の左側が行番号、右側が確認用データとなる。
⑤終わったら、確認用データの異なっていた行番号のプログラムを1字1字確かめていく。
⑥修正が終了したら④からの作業をくりかえし再度確認をする。
⑦データの違うところが、すべてなくなったら、OK。
⑧RUNするまえに、
DELETE9000-9060
として「新・打ちこみミス発見プログラム2」を消去する。
⑨念のため、チェックずみのゲームプログラムをテープまたはディスクにセーブしてから、
RUN
⑩これで、99パーセント、正常にゲームプログラムが動くはず。万が一、正常に作動しなかったり、エラーが発生したりしたら、プログラム解説や変数の意味を参考にして、悪運の強いミスを退治するための戦いをはじめよう。

新・打ちこみミス発見プログラム2

```
9000 '--- NEW TYPE CHECK SUM ---
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0
9050 FORI=4TOL:S=255AND(S+PEEK(V+I)*(IMO
D9+1)):NEXT:PRINTUSING" #####>###";VS;S;
9060 V=V1:GOTO 9020
```

新・打ちこみミス発見プログラム2の プログラム確認用データ

```
9000>200  9010>152  9020>153  9030>118
9040>134  9050>102  9060>???
```

プログラムリストと解説・もくじ

PROGRAM	GO! VOLCANO	48
PROGRAM	ゲロゲロアニメーション	49
PROGRAM	LIFE LINE	50
PROGRAM	Police and Thief	51
PROGRAM	そこにビルがあるから	52
PROGRAM	YOPPAL	53
PROGRAM	HEAT! PARM	54
PROGRAM	TERRITORY	56
PROGRAM	東南西北白發中	58
PROGRAM	ぷれすた	60
PROGRAM	MISSION-A	62
BASIC COLUMN	はじめてのファンダム	46
WONDER	EDファンダム	47
INFORMATION	ファンダム通信スペシャル	65
SOUND FORUM	MSXサウンドフォーラム	66
ENCYCLOPEDIA	ファンダムハウス	68

ファンダム募集要項

●リーダーズプログラム部門(RP部門)
SCREEN0:WIDTH40としてリストを表示したときの画面数(1画面あたり40字×24行。ただし、空行やOkは含めない)により3タイプにわける。
①1画面タイプ
1画面以内のプログラム
②N画面タイプ
1画面を超えて5画面までのプログラム
③10画面タイプ
5画面を超えて10画面までのプログラム
●フリープログラム部門(FP部門)
内容、形式、長さなどの制限なし。
■投稿上のルール
①盗作、二重投稿厳禁
②テープかディスクで投稿する
③詳しい解説の手紙をつける
(1)住所・氏名・年令(学年)・電話番号・郵便番号
(2)プログラムの遊び方、使い方
(3)変数の意味・プログラム解説
(4)パズル、RPG、AVGなどは、その解答、マップなど
(5)プログラムを作るときに参考にした雑誌や単行本のプログラムや記事、メロディー、キャラクタ(出版社名や年・月号、ページも明記)
■あて先
封筒の表に応募部門、タイプを赤い色で明記し、裏には住所・氏名を書いて、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ファンダム・プログラム」係まで郵送してください。
なお、応募作品は返却できません。また、採用作品の版権は徳間書店に帰属するものとします。
■採用の特典
掲載者には、規定の謝礼と掲載誌、および作品のオリジナルROMカートリッジをさしあげます。
■季間奨励賞
季間奨励賞とは、各季節ごとに、ファンダムに採用された作品のうち、編集部がとくにアイデアが優秀と認めた作品に対して送られる賞のことです。第7回季間奨励賞(1989年7～9月号)からは、対象作品をRP部門1画面タイプまたはそれに準ずるものとして、季間奨励賞を受賞した作品の作者には、奨励金として3万円をさしあげます。

ファンダム・アンケート

今月号のファンダムでおもしろかったプログラムまたは記事を3つ答えてください。アンケートに答えてくれた方のなかから、抽選で10名の方に、MSX・FAN特製テレホンカードをさしあげます。応募方法は、官製ハガキに、左下にある応募券をはって、①今月号でおもしろかったプログラムまたは記事3つ、②住所・氏名・年令・学年(職業)・電話番号・郵便番号を明記して、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ファンダムアンケート」係までお送りください。しめ切りは、7月31日必着です。

プログラムの？？質問は

プログラムがどうしてもうまく作動しない場合は、往復ハガキでMSX・FAN編集部まで。ただし、以下のことを守ってください。①RAM容量などが自分の機種にあっているかを確認②打ちこみミスではないかを確認③どういう状態で動かないか、どういうエラーがでるかを明記。電話の場合は、プログラムの入ったMSXを近くに置いて、祝祭日を除く月～金の午後4時から6時のあいだに(☎03-431-1627)。それ以外の時間は受け付けていません。

THE LINKSでファンダム掲載のゲームプログラムのダウンロードサービス中！
リンクスのなかにあるMSX・FAN・NETでは、毎月ファンダムに掲載されているプログラムのダウンロード無料サービスをやっています。

ファンダムアンケート⑧ 応募券

はじめてのファンダム

第11回　REM文

黒人街も女の園もハーレムだが、今回はREM文の話だ。REM文のREMは、remark(「注意」という意味)の略から来ていて、もともと、BASICプログラム中にメモしておくための軽いものなのだ。ただ、「REM」のかわりにアポストロフィを使ったり、行の最後にコロンなしにくっついていたり、マシン語プログラムになっていたりしていて、なにかと不思議でもある。土に帰れ、ゴーレム!

2つの書き方と、2つの使い方

■REMとアポストロフィ

REM(レム)文、REM文といっているが、ファンダムのプログラムリストでは、あまり、「REM」という文字は見かけない。それでも、プログラム解説には堂々と「REM文」と書いてあったりして、不思議に思ったことはないだろうか。

なぜかというと、REM文の書き方には2とおりあるからだ。

正直に書けば「REM」だが、じつは、「'」(アポストロフィ)という記号を「REM」のかわりに使うことができる。

ちなみにあまり関係はないが、「PRINT」のかわりに「?」を使うことができるのは知っていただろうか。

たんに変数の内容を表示したいときなどに、

```
PRINT A
```

とやるかわりに

```
?A
```

とするだけで、Aの値を表示してくれるのだ。これはプログラムを打ちこむときも同じで、行のなかに「?」と打ちこんでおくと、次にLISTを見るときには「PRINT」に置き換えられている。

さらにちなみに、MSX-MUSICなどでよく使う「CALL」というコマンドは、「_」(下線。SHIFT+右下すみのキー)で置き換えることができる。ただ、「?」と違って、プログラムリストでも下線は下線のまま残る。

「'」の場合も、「_」と同様にプログラムリストのなかでもアポストロフィの形のまま残る。それどころか、じつは、本家の「REM」よりも機能が多い。「'」は「REM」のかわりというよりも、正しくいうと「:REM」のかわりになっている。だから、行の最後に直接(コロンなしに)、「'」ではじまるREM文を入れることもできる(ただし、DATA文のうしろはだめ)。

■正統的な使い方はコメント用

REM文の本来の使い方は、プログラム中にコメントを書くことだ。コメントはBASICの文法とは関係ないので、REM文中にはなにを書いてもいいし、なにも書かなくてもいい。だから、掲載されているプログラムを打ちこむときにREM文('になっていることが多い)のところは打ちこまなくてもかまわない(そのかわり、その行の確認用データは無意味になる)。

ただし、GOTO文などでREM文のある行を指していることがあるので、行番号とアポストロフィくらいは打ちこんでおかないとエラーになる場合がある。

■特殊なREM文

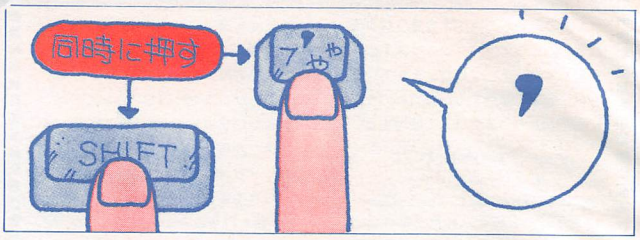
ふつうにコメント用に使われるREM文では、どんなに間違おうとたいしたことにはならないが、62ページの『MISSION-A』の最初のほうのREM文は打ちこまないとたいへんなことになる。

このプログラムのREM文の固まりは、REM文の顔をしたマシン語データなのだ。

REM文の中身をデータとして扱う方法は話が大きくなるので省略するが、一見してコメントでないREM文は、このようにマシン語データなどになっていることが多い(ほかのデータになっていることもある)。

この種のプログラムはファンダムではちょくちょくあるので十分注意してほしい。REM文もばかにはできないのだ。

「'」の打ちこみ方



打ちこまなくてもいいREM文3タイプ

ふつうに使われているREM文はコメント用で、その行以降(またはその行)でしていることをメモしておいたり、メッセージを入れたりする。グラフィックキャラクタなどで目立つようにしてあるREM文もあるが、そのとおりに打ちこまなくてもちゃんと動く。

```
100 REM ●●●ふともし〝ショリ●●●
```

↑正統派REM文。この行以降で太文字処理をしていることを示す

```
100 '●●●ふともし〝ショリ●●●
```

↑よく見かけるタイプ。「REM」のかわりに「'」を使っている

```
100 FORI=264TO1015:VPOKE I,VPEEK(I)ORVPE
EK(I)¥2:NEXT'●●●ふともし〝ショリ●●●
```

↑行の最後につけたREM文。ちょっとしたメモという感じで使う。同じ行のREM文のあとにはプログラムを置けないので注意

マシン語に変換される特殊なREM文

意味不明の文字列がREM文のなかにあったら、それはたぶん、REM文の形を借りたマシン語データだ。『MISSION-A』では大文字のアルファベットだけだが、『MAZE BATTLE』(1988年7月号)のように異様な文字列になっていることも多い。

```
10 'CDCDHOLHMCLJLIDCPFPKDCPGPKNNCBDNABMN
FPABMNMDAAAOBHAGAAMNEHAANNCBEBABMNFPABDO
AFDCKPPMMNGJAAAGADDOALJABOAAMNJDAABAPGDO
AHBOLIMNJDAACBJFMEBBAAHIAGBEMFOFNFAB
```

↑『MISSION-A』のマシン語データ。詳細は64ページ

```
1 CLEAR10,&HC7A0:DEFUSR=PEEK(-2442)+PEEK
(-2441)*256+73:A=USR(5)' %Ø+>り<# わル$ル む2
ロもノラヨAØは&るル!。ヌなひ*vよ}ニpoNラキ(リ=(とあひw#ひッ(む
```

↑『MAZE BATTLE』より。行の終わりのREM文がマシン語

EXTENDED DEFINITION FANDOM

&H00：シロフォン仕掛けのキーボード

ポペッピプぷぺ。このプログラムときたら、MSXをにぎやかというよりうるさくしてしまう。文字を表示するときにその文字の音を鳴らすんだから、もう。

```
10 CLEAR300,&HD000:FORI=0TO63:READD$:D=V
AL("&H"+D$):S=S+D:POKE&HD000+I,D:NEXT:IF
S=7344THENDEFUSR=&HD000:A=USR(0)ELSEPRIN
T"DATAにミスあり":END
20 DATA F3,21,0E,D0,22,A5,FD,3E,C3,32,A4
,FD,FB,C9,F5,C5,E5,D5,B7,28,26,5F,3E,04,
CD,93,00,3C,1E,00,CD,93,00,3E,0A,1E,10,C
D,93,00,3E,0B,1E,D0,CD,93,00,3C,1E,20,CD
,93,00,3C,1E,00,CD,93,00,D1,E1,C1,F1,C9
```

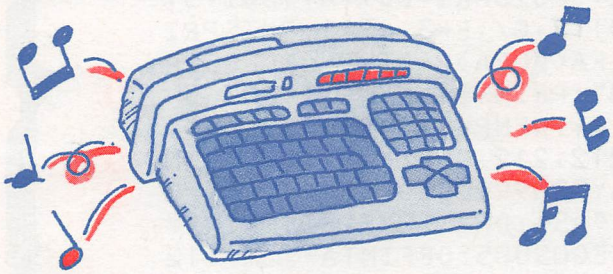
■この記事は新連載なのだった

そうそう、新連載なのだった。このタイトルはどうも「SDガンダム」に似ているらしく、なにやらわけのわからんページだと思っただろう、このやろう。なにをかくそう、このEDはEDベータ(ビデオね)のED、つまり、拡張定義されたファンダムなのだ。そういうわけで、EDファンダムには、毎回ヘンな(もしかしたら実用的なことをやるかもしれないが)マシン語プログラムを紹介する。プログラムはヘンなことしかしてくれないが、「どうだ、BASICじゃできまい」という高飛車な態度がうかがわれる内容ではある。

で、この本文ではヘンなプログラムの遊び方の話をする。右側にちっこい文字でぐちゃぐちゃ書いてあるところは、なにやらむずかしいことが好きな人にとってのプログラム解説もどき。下のほうに改造法があったりするから、そこだけはだれでもできます。

■うるさいぞ、そこのMSX

プログラムを打ちこんでセーブしたら、とりあえずはRUNとかやって、それからLISTとかやってね。このプログラムだと、「LIST」と打ちこむときにペピプポとか鳴って、リターンキーを押すとキーンとえらく高い音がする。で、リストは「ジュバッ」とか鳴りながら表示されますね。よしよし、このようになったら打ち間違いはありません。



しばらくてきとうにキーを押していると、ほとんど音程といった音楽ぽいものは感じないでしょう。でも、じつは曲を演奏したりできます。たとえば、つぎのように打ちこんでみると、

k_Uk_UGU_k_U_

※「_」はShiftキーを押しながら右下すみのキーを押す。

ほらほらほらほらほら「咲いた咲いたチューリップの花が」に聞こえるでしょう。このように、ちゃんとした音階に聞こえるキーとPLAY文のMMLとを対応させると、

「k」=06C、「_」=06D
「U」=06E、「P」=06F
「G」=06G、「@」=06A
「9」=06B、「5」=07C

となっています。よし、「咲いた咲いた」の呪文をPRINTで表示させて演奏させよう。なんて思いがちだが、LISTのときと同じで、「ジュバッ」といって終わっしまう。これは1つ1つの音の鳴っている時間が短すぎるから。バグじゃない。

てきとうに遊んで、あきたら、リセットするか電源を切っていつもの無口なMSXにもどしましょう。ただ、「何を打ちこんだのかなんとなくわかるからプログラムを打ちこんだりするのにいい」という人もいます。

P.S.リクエストにも応じます。

APPENDIX

■プログラムの動作原理

このプログラムでは、BASICの「1文字出力」にくっついているフック(&HFDA4)を書き換え、BASICが文字を表示しようとするごとに自分のプログラムを呼び出すようにしている(&HD000～&HD00DのDのプログラム)。呼び出されたプログラムでは、表示したがっている文字のキャラクタコードをそのまま音の高さとしてPSGのチャンネルCに送り、0番のエンベロープをかけて音を鳴らしている(音が鳴り続けるのを防ぐため)。

PSGに対して行っている操作は、SOUND文でいうと、

SOUND 4,〔表示する文字のキャラクタコード〕:SOUND 5,0:SOUND 10,16:SOUND 11,208:SOUND 12,32:SOUND 13,0

となる。効果音としては簡素なものだ。

■BASICのフックについて

フックというのは、もともと引っかけるカギという意味。BASICの命令を拡張するためにメインRAM中のワークエリアに置かれている接続ポイントのようなもので、BASICがいろいろな動作をするたびに毎回呼び出すところだ。いろいろな種類があるが、どれもふつうはなにもしないでROMのなかのBASICシステムにもどるようになっている。ところが、このフックの内容を書き換えて、自分が作ったマシン語プログラムに飛ぶようにしておくと、このページのプログラムのようにヘンなことができるようになるわけだ。

FMパックやMSX-MUSIC内蔵のMSX2+でCALL MUSICを実行するとPLAY#文が使えるようになったり、増設されたDisk BASICでFILESという命令が使えるようになったりするのは、フック書き換えの正統的かつ身近な例だ。

フックは、RAMの&HFD9A以降に何種類も確保されている。1つのフックは5バイト。BASICが立ち上がったときには、ほとんどのフックは&HC9(マシン語で「もと来た場所にもどる」)になっている。

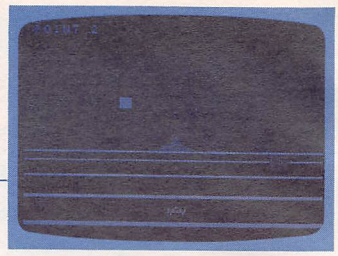
■音を低くする改造法

行20の3行目の6個目のデータ(「……3C,1E,00,CD……」の00)を&H1～&H10(かならず16進数で。ただし&Hはつけない)のうち好きな数字に。数字が大きいほど音は低くなる。数字を変えてからRUNすると「DATAにミスあり」と表示されるので、

PRINT S

として表示された数値を、行10の「IF S=7344」の7344と入れ換えておくこと。

GO! VOLCANO
ゴー ボルケーノ



MSX2/2+ VRAM64K

BY NAGI-P SOFT

遊び方は37ページにあります

```
1 COLOR7,1,1:SCREEN5,3:FORI=0TO50:A=128:
B=127:C=INT(RND(1)*7)-3:D=RND(1)*15:E=-D
:FORJ=0TOD*2:A=A+C:B=B+E:E=E+1:PSET(A,B)
,JMOD8+8:NEXTJ,I:DRAW"C4BM0,127R255L110H
4G2H10G7H2G7":PAINT(128,120),4:A=0:B=128
2 FORI=0TOA/10:LINE(0,B)-(255,B),AMOD8+8
:B=B+1:NEXT:A=A+1:IFB<211THEN2ELSESPRITE
$(0)=CHR$(24)+"·■B":A=3:FORI=1TO7:SPRITE
$(I)=STRING$(I+1,A):A=A*2+1:NEXT:GOTO7
3 FORI=0TO7:COLOR=(I-(I=0)*8+7,0,0,0):CO
LOR=(I+8,4,5,7):L=STICK(0):B=B+(L=7)-(L=
3):A=A+B:H=H+J:J=J+(H>127)-(H<128):IFG=0
THENC=112:D=120:E=RND(1)*8+7:F=-E
4 C=C+SGN(A-C)*(ABS(A-C)/6):D=D+F:F=F+1:
G=G+1:G=G*-(D<212):PUTSPRITE0,(A,180),3,
0:PUTSPRITE1,(C,D),7,G/(E*3)*7+1:PUTSPRI
TE2,(H,128),2,7:IFA<0ORA>240THEN6ELSESPR
ITEON:DRAW"BM48,8":PRINT#1,K:NEXT:GOTO3
5 SPRITEOFF:IFD<144THENPLAY"M500S13L6404
CO5CO6C":VPOKE30212,212:G=0:K=K+1:RETURN
6 VDP(24)=246:PLAY"SM999903C1":VDP(24)=0
7 CLEAR:OPEN"GRP:"AS1:DRAW"BM8,8":PRINT#
1,"POINT":ONSPRITEGOSUB5:DEFINTA-Z:A=112
+RND(-TIME):H=24:IFSTRIG(0)THEN3ELSE7
```

プログラマからひとこと

目指すは採用率100パーセント

シミュレーションはむずかしい、鑑賞プログラムなんかくだらないというファンダム読者のためのシューティング『GO! VOLCANO』です。わがNAGI-P SOFTも第2作目、目指すは採用率100パーセントです。次回作は究極のRPGです。期待しましょう。

●BY NAGI-P SOFT

リストを打ちこむときの重要注意

行2にある「■」は、カーソルキャラクタなので、このままでは打ちこめません。KEY1, CHR$(255)と打ちこんでリターンキーを押すとF1キーで打ちこむことができます。

変数の意味

スプライト座標

A……自機のX座標／汎用
B……自機のX座標増分／汎用
C、D……噴石の座標
F……噴石のY座標増分
H……バリアのX座標
J……バリアのX座標増分

その他の変数

E……汎用／噴石のY座標増分の初期値用
G……噴石がすりぬけたかの判定用(噴石の大きさを設定するためにも使用)
I……ループ用
K……スコア
L……スティック入力用

プログラム解説

1 噴火と山 ■

●初期設定●噴火を描く●山を描く●海面の波を描くための変数設定

2 海面の波 ■

●海面の波を描く●スプライトパターン定義(0＝自機、1～7＝噴石、7＝バリア)●行7へ飛ぶ

3 自機移動 ■

●アニメーション処理(噴火と波に使われているカラーパレットを変える)●自機移動(スティック入力)●自機移動計算●バリアの移動計算●噴石がすりぬけたかの判定処理

4 スプライト表示 ■

●噴石の移動計算●噴石の表示スプライトパターン処理●自機表示●噴石の表示●バリアの表示●自機が画面枠から出た判定処理●効果音●スコア表示

5 衝突 ■

●スプライト割りこみ禁止●噴石が衝突したスプライトがバリアかの判定●得点時の効果音●噴石のスプライトを消す●スコア計算

6 ゲームオーバー ■

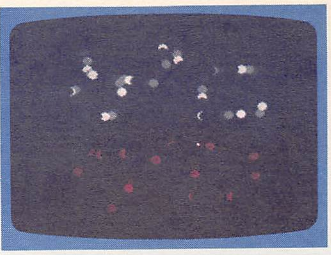
●画面をゆらす●効果音●画面を正常にもどす

7 スタート、リプレイ ■

●メモリクリア●グラフィック画面をオープンして文字を表示できるように設定●「POINT」表示●スプライト割りこみ先指定●変数初期設定●リプレイ処理

〈ファンダムニュース／その1・6月号ファンダムアンケート結果発表①〉 1989年6月号のファンダムアンケートの集計結果です。今回は1画面部門の『高速道路』が1位の『COUNT3』に迫る予想以上の健闘を見せ、ブロックくずしタイプのゲームの人気の根強さをうかがわせてくれました。最終順位は以下のとおりです。〈1位〉COUNT3〈2位〉高速道路〈3位〉ばっちゃこい2・ミニスタジアム〈4位〉DON'T STOP〈5位〉謎の物体〇

ゲロゲロアニメーション



MSX 2/2+ VRAM64K
BY 大沢元春

遊び方は38ページにあります

```
1 COLOR15,0,0:SCREEN5,1,0:CLEAR:DEFUSR=&
HD000:G=1:D=5:IF(PEEK(&HFBEB)AND4)=0THEN
INPUT"NAME";A$:SCREEN5,1,0:BLOADA$,S
2 FORA=0TO60:POKE&HD000+A,ASC(MID$("A「か1
 む!6 へy A む1、か!4 へ! Z(むA「かへき!Z)むA」かへき!Z4
むAョかへき!Z5むAッかへき!の",A+1,1))-32:NEXT:X=99
3 SETPAGE,1:CLS:FORI=1TO12:SETPAGE,1:CIR
CLE(I*20,4),4,I:PAINT(I*20,4),I:SETPAGE,
0:COLOR=(I,IMOD6,-I*(I<7),-(IMOD6)*(I>6)
):NEXT:SPRITE$(0)="♠":Y=99:E=1:F=5:BEEP
4 ONINTERVAL=DGOSUB9:INTERVALON
5 FORI=ETOFSTEPG:P=PAD(12):P=PAD(13):M=X
+P:X=X-P*(8<MANDM<247):P=PAD(14):N=Y+P:Y
=Y-P*(8<NANDN<202):PUTSPRITE0,(X,Y),15,0
6 I$=INKEY$:S=STRIG(1):T=STRIG(3):IFSORT
THENIFS=TTHENCLSELSECOPY((I-T*6)*20-4,0)
-((I-T*6)*20+4,8),1TO(X-3,Y-3),0,TPSET
7 Z=INSTR(" SsFfTtBb",I$)¥2:D=D+(Z=1)*(D
<8)-(Z=2)*(D>1):IFZ=3THENSWAPE,F:G=-G
8 IFZ=4THENINTERVALOFF:COPY(0,0)-(256,21
2),0TO(0,0),1:INPUT"NAME";A$:SCREEN5:COP
Y(0,0)-(256,212),1TO(0,0),0:BSAVEA$,0,&H
69FF,S:ENDELSENEXT:INTERVALOFF:GOTO4
9 A=USR(0):COLOR=RESTORE:RETURN
```

リストを打ちこむときの重要注意

このプログラムは、一部マシン語を使用しています。とくに、行2のMID$内の文字、記号に注意して打ちこんでください。リストを打ちこみ終わったら、いったんセーブしたのちRUNするようにしてください。また、行2にある「¦」はSHIFT+¥キーで打ちこめます。

変数の意味

スプライト座標

X、Y……カーソルの座標⇒それぞれ−3して使用

その他の変数

A……ループ用／USR関数呼び出し用
A$……ファイルネーム入力用
D……アニメスピード用
E、F……描画ループ用初期値と最終値
G……描画ループの方向フラグ
I……描画ループ用
I$……キー入力用
M、N……カーソル座標判定用
P……マウス入力用
S……左クリック入力用
T……右クリック入力用
Z……キー入力処理用

プログラム解説

1～2 初期設定

●初期設定●USR関数定義●変数初期設定●画面ロード判定処理●マシン語書きこみ

3 パターン作成

●ページ1に描画パターンの円を描く●スプライトパターン定義●変数初期設定

ジョイスティック用改造法

行5を、次のリストに変更するとジョイスティックが使用できます(左クリックはAボタン、右クリックはBボタンに対応)。

```
5 FORI=ETOFSTEPG:P=STICK(1):M=((5<PANDP<
9)-(1<PANDP<5))*4:N=X+M:X=X-M*(8<NANDN<2
47):M=((P=1)+(P=2)+(P=8)-(3<PANDP<7))*4:
N=Y+M:Y=Y-M*(8<NANDN<202):PUTSPRITE0,(X,
Y),15,0
```

プログラマからひとこと

テスト中なので

テスト中なのでかんたんに書きます。いっしょに送ったゲーム『さらなんだ2』は、おもしろいので絶対採用すべきだ。●BY 大沢元春

4 割りこみ指定

●一定間隔ごとの割りこみ先指定●割りこみ許可

5～7 描画

●マウス入力●カーソル表示●キー入力●トリガー入力判定処理●入力された文字を判定して速度、方向の設定とセーブ判定

8 セーブ

●画面をページ1に一時退避してからセーブ

9 アニメーション処理サブ

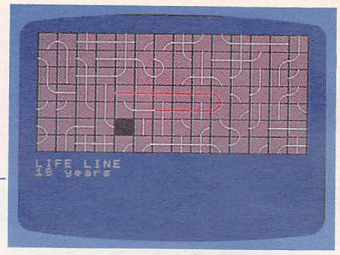
●VRAMのパレットデータならべかえ(USR関数)●パレット設定

マシン語解説

&HD000～&HD03C
VRAM上のパレットデータを読み出し、ならべかえたものをふたたび書きこむ＝USR

〈ファンダムニュース／その2・6月号ファンダムアンケート結果発表②〉 つづいてMファン特製テレホンカードの当選者の発表です。〈奈良県〉和家佐宏〈神奈川県〉石渡伸一〈茨城県〉矢吹知美〈神奈川県〉中田義彦〈千葉県〉浅井将史〈茨城県〉篠崎達雄〈福岡県〉荒牧俊司〈新潟県〉田中靖〈愛知県〉片岡崇〈埼玉県〉吉岡賢一 以上のみなさんおめでとうございます。

LIFE LINE
ライフ ライン



MSX2/2+ VRAM64K

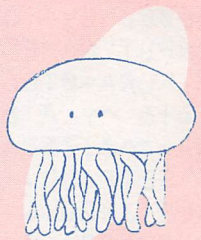
BY 佐々木昭一

遊び方は38ページにあります

```
1 COLOR15,7,1:SCREEN0:INPUT"TYPE No.";N
2 N=RND(-N):SCREEN5:DEFINTA-Z:SETPAGE,1:
LINE(0,0)-(63,31),14,BF:FORI=0TO64STEP16
:LINE(I,0)-(I,31),1:LINE(0,I)-(63,I),1:N
EXT:CIRCLE(16,16),8,15:LINE(32,8)-(63,8)
,15:LINE(40,0)-(40,31),15:COPY(0,16)-(47
,31),1TO(64,0):SETPAGE,0:OPEN"GRP:"AS#1
3 LINE(16,16)-(240,128),1,BF:PSET(16,136
):PRINT#1,"LIFE LINE":FORI=1TO7:FORJ=1TO
14:E=INT(RND(1)*7)*16:COPY(E,0)-(E+15,15
),1TO(J*16,I*16):NEXTJ,I:FORI=5TO9:COPY(
48,0)-(63,15),1TO(I*16,64):NEXT:X=10:Y=4
:Q=80:W=72:V=3: DEFUSR=&H156
4 S=STICK(USR(0)):A=X*16:B=Y*16:X=X+(1<X
ANDS=7)-(X<14ANDS=3):Y=Y+(1<YANDS=1)-(Y<
7ANDS=5):C=X*16:D=Y*16:COPY(C,D)-(C+15,D
+15),0TO(A,B):LINE(C,D)-(C+15,D+15),1,BF
5 T=T+1:F=Q:G=W:H=V:GOSUB7:IFPTHENQ=F:W=
G:V=H+1+(H=8)*8:GOSUB7:IFPTHENQ=F:W=G:V=
H-1-(H=1)*8:GOSUB7
6 PSET(Q,W),8:PSET(8,144),15:PRINT#1,T¥8
"years":IFPTHENBEEP:POKE-869,1:RUNELSE4
7 Q=Q+(5<V)-(1<VANDV<5):W=W+(V=1ORV=2ORV
=8)-(3<VANDV<7):P=(POINT(Q,W)<15):RETURN
```

プログラマからひとこと

マイクロコンピュータ利用者認定試験



こんにちは。ぼくはいま、7月23日にある、第12回マイクロコンピュータ利用者認定試験に向けて勉強しています。3級と4級を同時に受けるのでがんばらなければいけません。いまこれを読んでいる人のなかにも受験者が何人かいると思いますが、おたがいにがんばりましょう。話は変わりますが、パズルゲームが好きな人は、このゲームのTYPE1での最長パターンを探してみてください。

●BY 佐々木昭一

変数の意味

グラフィック座標

A、B……プレート入れ換え先の座標(カーソルのある座標)

C、D……プレート入れ換え元の座標(カーソルの移動先の座標)

X、Y……キー入力による座標計算用⇒×16して前項のA、B、C、Dの設定に使用

Q、W……赤い線の先頭の座標および移動先の座標

その他の変数

E……ゲーム画面作成用

F、G、H……それぞれQ、W、Vの一時退避用

I、J……ループ用

N……画面タイプ入力用

P……赤い線の移動先の色判定用(0=白、−1=白以外)

S……スティック入力用

T……生きのびた年数(スコア用、8で割って使用)

V……赤い線の移動方向決定用

プログラム解説

1初期設定 ■

●初期設定●画面タイプ選択

2プレート作成 ■

●初期設定●ページ1にプレートの基本パターンを作成する

3画面表示 ■

●タイトル表示●ゲーム画面表示(乱数を利用してページ1から各プレートをコピー)●赤い線の最初の進行方向にあるプレートを5枚ぶん直線に変える●変数設定

4プレート移動 ■

●スティック入力処理●プレート入れ換え●プレートの黒い部分(カーソル)を表示

5赤い線の移動計算 ■

●年数加算●赤い線の先頭の移動計算

6赤い線の表示 ■

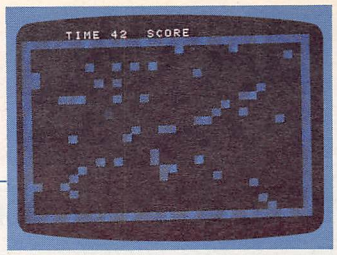
●赤い線の先頭表示●年数表示●ゲームオーバー判定●リプレイ処理

7ゲームオーバー判定 ■

●赤い線の先頭移動増分計算●赤い線の先頭の移動先の色を調べる(白ならばPが0、それ以外ならPが−1になる)

〈いじわるファンクションコール／編集部にTELするまえに・その1〉 うれしいことに今月はあらたなバグは発見されていないので、今回はファンダムのプログラムがうまく動かないとき、MSX・FANの編集部に電話をするまえにぜひチェックしてほしいポイントを書いておきます。①MSXと周辺機器はきちんとつないであるか。②対応機種はあっているか。③RAM、VRAMの容量はあっているか。④プログラムのすべての行を最後まで打ちこんであるか。(続く)

ポリス アンド シーフ
Police and Thief

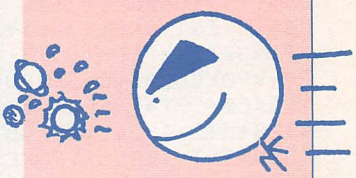


MSX MSX2/2+ RAM8K
BY カンチャン

遊び方は39ページにあります

```
1 SCREEN1,0,0:COLOR15,1,1:WIDTH32:KEYOFF
:DEFINTA-Z:R=RND(-TIME):SPRITE$(0)="UェUェ
UェUェ":FORJ=0TO7:VPOKE1416+J,VPEEK(14336+
J):NEXT:FORJ=0TO916:VPOKE6176+J,177:NEXT
:ONSPRITEGOSUB8:ONINTERVAL=60GOSUB9:H=46
2 FORJ=2TO22:LOCATE1,J:PRINTSPC(30):NEXT
:FORJ=0TO60:VPOKERND(1)*735+6176,177:NEX
T:LOCATE5,0:PRINT"TIME"SPC(5)"SCORE":T=1
3 VPOKE8214,16*T+17:H=H+5:GOSUB9
4 A=2:B=3:C=28:D=21:E=1:F=0:INTERVALON
5 S=STICK(0):X=(S=7)-(S=3):Y=(S=1)-(S=5)
6 A=A+X:B=B+Y:C=C+E:D=D+F:V=VPEEK(6144+A
+B*32):IFV=177THENA=A-X:B=B-YELSEPUTSPRI
TE0,(A*8,B*8-1),12,0
7 V=VPEEK(6144+C+D*32):IFV=177ORA=CORB=D
THENC=C-E:D=D-F:E=SGN(RND(1)-.5)*(E=0):F
=SGN(RND(1)-.5)*(F=0):GOTO5ELSEPUTSPRITE
1,(C*8,D*8-1),4,0:SPRITEON:GOTO5
8 SPRITEOFF:INTERVALOFF:PLAY"S14M1003C64
":T=T+1:R=R+10:LOCATE21,0:PRINTR:IFT=15T
HENH=H+20:RETURN2ELSERETURN3
9 IFHTHENLOCATE9,0:H=H-1:PRINTH:RETURN
10 LOCATE10,12:PRINT" GAME OVER ":PLAY"
S10M99C2":FORJ=0TO1:J=-STRIG(0):NEXT:RUN
```

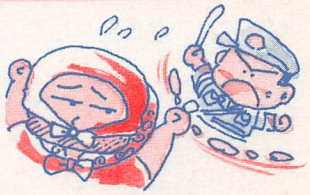
プログラマからひとこと



もう互換性なんか

ヤッタネ！　ひさしぶりの採用だ。あんまり自信がなかったんだけど。ところでＭＳＸ２＋の機能はたしかにいいけど、いいかげん16ビットのほうがいい。もう互換性なんかどうでもいい！　よし、ＭＳＸ３を16ビットで出すんだ！　なーんていってもなるわけないな。それにしてもＭＳＸ１はすたれたなあ。うーん。

●BY カンチャン



変数の意味

スプライト座標

A、B……警官の座標⇨×8、×8－1して表示
X、Y……警官の座標増分
C、D……泥棒の座標⇨×8、×8－1して表示
E、F……泥棒の座標増分

その他の変数

H……制限時間
J……ループ用／トリガー入力用
R……乱数初期化用／スコア
S……スティック入力用
T……ステージ色作成用
V……警官、泥棒の座標上にあるキャラクタのキャラクタコード

プログラム解説

1 初期設定 ■

●初期設定●乱数初期化●スプライトパターン定義●キャラクタパターン定義（ＶＲＡＭにあるスプライトパターンのデータを利用）●画面をブロックのパターン（「ア」）で埋める●スプライト衝突時の割りこみ先指定●一定間隔での割りこみ先指定（制限時間設定）

2～3 画面作成 ■

●障害物を描く●文字表示●ステージの色設定●タイム加算●行9のサブ呼び出し

4 変数設定 ■

●変数初期設定●一定間隔での割りこみ許可

5 スティック入力 ■

●スティック入力処理

6 追跡 ■

●キャラクタ移動計算●警官の移動先にあるキャラクタのキャラクタコード検知●移動先に障害物があれば加えた増分をふたたび引く（前に進まない）●警官の表示

7 逃亡 ■

●泥棒の移動先にあるキャラクタのキャラクタコード検知●移動先に障害物があるか、警官の移動先とＸ座標かＹ座標が一致すればいったん止まり、進行方向を変えて（2分の１の確率で進行方向の左右どちらか）行５へ●泥棒を表示して行５へ

8 逮捕 ■

●スプライト衝突時の割りこみ禁止●一定間隔での割りこみ禁止●効果音●色を変える●スコア加算、表示●ラウンドクリア判定処理

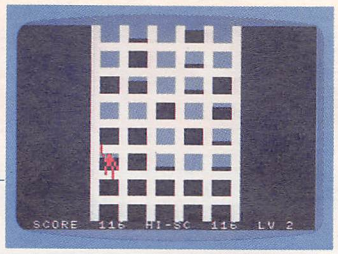
9 タイム判定サブ ■

●タイム判定処理

10 ゲームオーバー ■

●メッセージ表示●効果音●リプレイ処理

そこにビルがあるから



MSX MSX2/2+ RAM8K
BY にわかつのぶ

遊び方は39ページにあります

```
10 CLEAR100:SCREEN1,3:COLOR15,4,7:WIDTH2
9:CLS:DEFINTA-Z:ONSTOPGOSUB100:T=90:E$=C
HR$(11)+CHR$(27)+"L        ¥":DEFFNA$=STRI
NG$(2,INT(RND(1)*5)*16+96)+"¥":DEFFNB$=S
TRING$(2,VPEEK(6178+POS(0))+8)+"¥":C$=E$
20 VPOKE8203,255:VPOKE8214,17:FORI=-2TO2
:C$=C$+"ｱｱ¥":FORJ=0TO15:A=-255*(J>7):B=I
*128+J¥2+1024:VPOKEB,A:VPOKEB+64,A:IFI<0
THENNEXTJ,IELSEVPOKE14336+J+I*32,ASC(MID
$("33LnｫヨTRウｳnJVVVｲｲｫnLWV6",J¥2+I*8+1,1
))-50:NEXTJ,I:KEY1,"SCORE":KEY3,"HI-SC"
30 FORI=0TO9:PRINTE$STRING$(15,92)C$C$:W
(I)=-(I>3)*2:NEXT:C=-1:D=9:U=3:X=5:F=0:G
=1:W=1:K=7:Q=1:STOPON:ONINTERVAL=TGOSUB8
0:INTERVALON:KEYON:GOTO70
40 S=STICK(0):E=VPEEK(6560+X*3)/8-12:IFE
<0ORW(ABS(E))=2THEN90
50 IFSMOD2=0ORS=KANDF=0THEN40ELSEIFSMOD4
=1THENF=(S=5):G=-W*(F=0):Q=1:GOTO70ELSEI
FF*QTHENX=X-(S=3)+(S=7):Q=0:GOTO70ELSEIF
FTHEN40ELSEG=(S=3)-(S=7):W=G:K=S
60 P=P+1:L=L+1:H=H-(H<P)*(P-H):PLAY"L320
2S8M30CM10C":PRINTE$STRING$(15,92)E$FNA$
FNA$FNA$FNA$FNA$E$FNB$FNB$FNB$FNB$FNB$
70 KEY2,STR$(P):KEY4,STR$(H):KEY5,"LV"+S
TR$(L¥100+1):PUTSPRITE0,(X*24,111),8,G+1
:IFLMOD100=60THENINTERVALOFF:T=T+(T>30)*
10:P=P+100:L=L+40:GOTO30ELSE40
80 C=(C+1)MOD20:A=(CMOD2=0):D=(D-A)MOD10
:U=(U-A)MOD10:W(U)=W(U)-1:A=D-1-(DMOD2=0
)*2:W(A)=W(A)+1:FORI=0TO9:VPOKE8204+I,17
+W(I)*6-(W(I)=2)*90:NEXT:RETURN
90 INTERVALOFF:PLAY"S8M3006A16M26F2":FOR
I=111TO191:VPOKE6912,I:NEXT:FORI=0TO1:I=
-STRIG(0):NEXT:P=0:L=0:G=0:T=90:GOTO30
100 DEFUSR=62:U=USR(0)
```

変数の意味

スプライト座標

X……くらいまーのX座標⇨×24して表示(Y座標は111に固定)

その他の変数

A、B……汎用
C……窓開閉用カウンタ
C$……スタート時の窓表示用
D……閉まろうとしている窓用キャラクタの識別番号
E……手をかけている窓のキャラクタの識別番号
E$……ゲーム画面表示用※1
F……横移動・縦移動のフラグ(0＝縦移動、1＝横移動)
FNA$、FNB$……窓表示用：ユーザー定義関数※2
G……くらいまーの状態フラグ(−1＝右手をかけている、0＝両手をかけている、1＝左手をかけている)
H……ハイスコア
I、J……ループ用
K……縦移動時のスティック入力値保存用
L……下2桁が現在登っている階、百の位以上がクリアしたステージ数
P……スコア
Q……横移動禁止用フラグ
S……スティック入力用
T……割りこみ間隔
U……開く窓用キャラクタの識別番号／USR関数呼び出し用
W……くらいまーの状態保存用
W(n)……現在の窓の状態(n：窓用キャラクタの識別番号／配列の内容：0＝開いている、1＝半開き、2＝閉まっている)

プログラム解説

10　初期設定／ユーザー定義関数定義
20　窓のキャラクタパターン定義／くらいまーのスプライトパターン定義／ファンクションキー設定
30　スタート画面表示／変数初期設定／一定間隔ごとの割りこみ先指定、許可／ファンクション表示
40　スティック入力／手をかけている窓検知／落っこち判定
50　くらいまー移動判定計算
60　スコア加算／効果音／画面のスクロール処理と表示
70　ファンクションキーにスコア、ハイスコア設定／くらいまー表示／クリア判定処理
80　一定間隔ごとの割りこみ処理サブ(窓開閉カウンタ加算／開閉させる窓の番号計算、処理)
90　落っこち処理／リプレイ
100　ファンクションキーを初期状態にもどす(USR関数)

プログラマからひとこと

これはいけるぞー!

短くて、クロイジークロイマーができる！　これはいけるぞーと思っていたんですが、日がたつにつれ自信がなくなって、あきらめていました。
●BY　にわかつのぶ

※1　行10でE$に入れられているのは、ビルの窓を上から下へとスクロールさせながら表示していくためのものだ。まず、CHR$(11)(カーソルをホームポジションにもどすコントロールコード)で、カーソルを左上に移動させ、そのあとに続くCHR$(27)+"L"(挿入モードにするエスケープシーケンス)で挿入モードにして1行ずつ上から下へスクロールさせている。6つの空白と「¥」はビルの左側の空間と最初のビル用キャラクタ。

※2　FNA$により、乱数で窓の下側のキャラクタを表示し、FNB$でPOS関数とパターン名称テーブルを利用して窓の下側のキャラクタを検出し、それに応じて窓の上側のキャラクタを計算、表示させている。

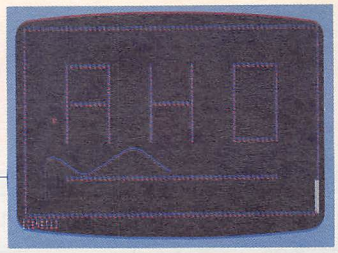
プログラム確認用データ

使い方は45ページを見てください。

```
10> 67    20> 31    30> 92    40> 53
50> 28    60> 29    70>180    80>249
90>220   100>194
```


〈いじわるファンクションコール／編集部にTELするまえに・その3〉以上をチェックしても原因不明の場合、⑧画面が変ならば、ゲーム画面やキャラクタの状態をよく観察する。⑨エラーメッセージが出ていれば、どんなメッセージがどの行に出ているかチェックする。⑩カレンダーと時計を見て、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時のあいだか確認。と、ここまでチェックできたら、03-431-1627(Mファン・ファンダム係)までお電話ください。

ヨッパル YOPPAL



MSX 2/2+ VRAM128K

BY でで

遊び方は40ページにあります

```
10 CLEAR:DEFINTA-Z:COLOR15,0,0:SCREEN7,,
0:OPEN"GRP:"AS#1:SETPAGE0,0:DIMZ(34):FOR
I=0TO3:FORJ=0TO3:VPOKEI*256+J,VAL("&H"+M
ID$("155577B15555557F4555555714455551",I
*8+J*2+1,2)):NEXTJ,I:COPY(0,0)-(7,3)TOZ
20 PLAY"V15S9M2000L64":FORO=1TO8:CLS:FOR
I=0TO1:FORJ=0TO63:COPYZTO(J*8,I*180):NEX
T:FORJ=1TO44:COPYZTO(I*504,J*4):NEXTJ,I
30 READA$:FORI=0TO3:B=VAL("&H"+MID$(A$,I
*2+1,2)):G=128:FORJ=0TO6:IFB>=GTHENCOPY(
0,0)-(79,3)TO(J*72,I*36+36):B=B-G:G=G¥2:
NEXTJ,IELSEG=G¥2:NEXTJ,I
40 FORI=0TO4:B=VAL("&H"+MID$(A$,I*2+9,2)
):G=128:FORJ=1TO6:IFB>=GTHENCOPY(0,0)-(7
,39)TO(J*72,I*36):B=B-G:G=G¥2:NEXTJ,IELS
EG=G¥2:NEXTJ,I
50 LINE(504,148)-(511,179),10,BF:COPY(0,
0)-(511,183)TO(0,0),1
60 X=40:Y=164:V=0:W=0:DRAW"BM0,185":PRIN
T#1,USING"SCENE[#]";O:PSET(X,Y),3
70 S=STICK(0):T=STRIG(0):U=U+1:V=V-(S=3A
NDV<7)+(S=7ANDV>-7):W=W-T*(W>-3)*2-(W<3)
:X=X+V:Y=Y+W:I=POINT(X,Y):LINE-(X,Y),3:I
FI=0ORI=3THEN70ELSEIFI=10THENPLAY"O6CDEG
C":NEXTELSEPLAY"O5GFEDC":COPY(0,0)-(511,
183),1TO(0,0):GOTO60
80 DRAW"BM64,185":PRINT#1,USING":TIME[##
###]";U:PLAY"DEGCDEGEDC":FORI=0TO1:LINE(
X,Y)-(RND(1)*512,RND(1)*184),RND(1)*16:I
=-(STICK(0)=1):NEXT:RUN
90 DATA 4450047C00FCFC,7C381C3E0084C4C08
0,7C3E4C980080A06444,7CF24C8600082870 50,
64384C861094A47050,641AC40E10A86870A0,70
EC5820081424AC94,1C6ED00840A0286CA4
```

変数の意味

グラフィック座標

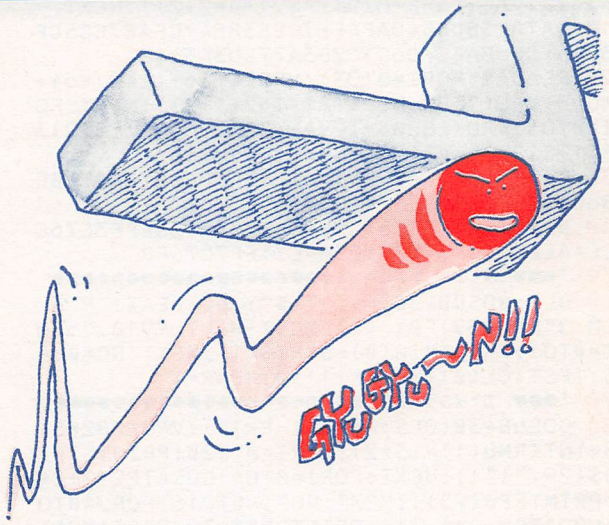
X、Y……線の先頭の座標
V、W……線の先頭の座標増分

その他の変数

B……面データ読み出し用
G……面データ読み出しのカウント用
I、J……ループ用
O……シーン数
S……スティック入力用
T……トリガー入力用
U……タイム
Z……壁表示用の配列変数(壁のグラフィックパターンが配列変数Zに入っている)

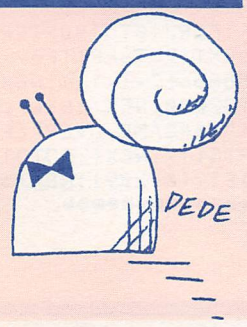
プログラム解説

10 初期設定／壁表示用配列変数定義(壁のグラフィックパターンを収めるための配列変数Zの大きさを定義する)／壁のグラフィックパターン定義／壁のグラフィックパターンを配列変数Zにコピーする
20 効果音初期設定／ゲームのメインループ開始(「FORO=1TO8」は行70にあるNEXTと対応し、これを1回通るたびに次のシーンに移るようになっている)／外わく表示
30～50 ゲーム画面作成
30 横方向の壁表示
40 縦方向の壁表示
50 ゴール表示／ゲーム画面をページ1にコピー
60 変数初期設定／シーン番号表示／スタート地点にドットを置く
70 スティック、トリガー入力／タイム加算／線移動処理／シーンクリア、ミス、判定処理(シーンクリアの場合は、NEXTで行20のループ先頭にもどる)／ページ1にコピーしておいたゲーム画面をページ0にコピーする(ミスの場合)
80 オールクリア処理(タイム表示／エンディング表示／リプレイ処理)
90 面データ(行30で読みこみ)



プログラマからひとこと

数万年まえに流行したゲーム



これは数万年まえに流行した「よっぱらいゲーム」というシロモノです。単純だから、それなりにおもしろいんではないかと思うような気がします。ところで、このゲームといっしょに何本か作品を送ったので、1本ぐらいは採用されるだろうと思いましたが、まさかこれが採用されるとはまったく思っていませんでした。

●BY でで

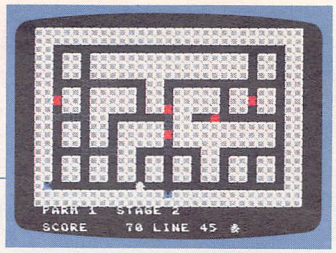
プログラム確認用データ

使い方は45ページを見てください。

```
10> 22   20> 77   30> 57   40>168
50>150   60>236   70> 70   80>230
90>120
```

当選者発表 6月号FFB・プレゼント当選者① 「ゲームアーツ・フルチューンアップ・ミニ4駆+専用コース」=〈三重県〉服部剛徳／「ナムコ・フルチューンアップ・ミニ4駆」=〈福岡県〉藤原俊幸／「糸井・予選落ちフルチューンアップ・ミニ4駆」=〈福岡県〉畠中康法

HEAT! PARM
ヒート　パーム



MSX MSX2/2+ RAM32K

BY EMGVT-HALT9918.

遊び方は40ページにあります

```
10 '●●● [HEAT!PARM] BY <E>EMGVT-.●●●●●●
20 CLEAR500,&HCFFF:DEFINTA-Z:DEFFNA(I)=V
PEEK(6146+32*(Y+W*I)+X+V*I):FORI=0TO4
30 A=0:READA$,U:FORJ=0TO31:B=VAL("&H"+MI
D$(A$,1+J*2,2)):POKE&HD000+I*32+J,B:A=(A
+B)MOD256:NEXT:PRINTI*10+40:IFA<>UTHENPR
INT"ERROR!!":ENDELSENEXT:DEFUSR=&HD000
40 DATA 3A99D047DD219AD0C5DD7E00DD6E01DD
6602E51F11010038031120001F3804ED,205
50 DATA 52180119E5CD4A00E1FE62383EFE8028
10ED5FE603DD7700068880E1CD4D0018,151
60 DATA 4A4FED5FE603DD7700068880E5C5CD4D
00C1E1EBE1DD7E03C5D5CD4D00D1C1DD,227
70 DATA 7103EBDD7501DD740218204FEBE1DD7E
03C5D5CD4D00D1C1EBDD7103DD7501DD,104
80 DATA 7402DD7E00068880CD4D00DD23DD23DD
23DD23C105C208D0C900000000000000,34
90 SCREEN1,0,0:WIDTH29:KEYOFF:COLOR15,1,
1:FORI=256TO751:A=VPEEK(I):VPOKEI,A0R-(3
<IMOD8)*A¥2:NEXT
100 E$=CHR$(27):READA$:FORJ=0TO31:VPOKE1
4336+J,VAL("&H"+MID$(A$,1+J*2,2)):NEXT
110 DATA 38D654BAFEFE7CEE38B47CFAB7EC5CF
638AA7CD6BAFE7C6C1C2D3A77ED3F366F
120 READA$:FORI=0TO31:VPOKE776+(I¥8)*64+
IMOD8,VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):NEXT:FO
RI=0TO5:VPOKE8204+I,VAL("&H"+MID$("51913
1311181",1+I*2,2)):NEXT:GOSUB380
130 DATA 81665A24245A66817FFFABD7ABD7ABF
E86C6A8D0E8F4FEFF81C3A5A5E7BDE7FF
140 DATA EEEEEE387CFE7CEE705C728EFF3E76E
FEEAAEE387CFE7CEE0E3A4E71FF7C76FB
150 '●●● ﾀｲﾄﾙ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
160 CLS:GOSUB430:PRINTE$"Y(&[ HEAT! P A
R M ]"SPC(39)"BY <E>EMGVT-HALT 9918.":FO
RI=0TO1:I=-STRIG(0)-STRIG(1):NEXT:SC=0:P
=3:IFSTICK(0)+STICK(1)=0THENR=1
170 '●●● ｶﾞﾒﾝﾖ ｶｸ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
180 GOSUB430:CLS:A=RND(-R*17):VPOKE8205,
16*INT(RND(1)*13+2):FORI=0TO20:PRINTSTRI
NG$(29,"i");:NEXT:FORI=0TO4:LOCATE2,2+I*
4:PRINTSPC(25);:NEXT:FORI=0TO16:FORJ=0TO
8:LOCATE2+J*3,2+I:PRINTCHR$(32-96*(IMOD4
=0));:NEXTJ,I
190 A$=CHR$(29)+CHR$(31):B$(0)="i"+A$+"i
"+A$+"i":B$(1)="ii":FORK=0TO1
200 FORI=0TO25-20*K-R:A=RND(1)*2:LOCATE8
-A*5+3*INT(RND(1)*6),3+3*A+4*INT(RND(1)*
3):PRINTB$(A);:NEXT:B$(0)=CHR$(30)+"a"+A
$+"a"+A$+"a"+A$+"a"+A$+"a":B$(1)=CHR$(29
)+"aaaa":NEXT:VPOKE6768,121:VPOKE6723,11
3:PUTSPRITE1,(186,183),14,1
210 PRINTE$"Y5!PARM"P-1" STAGE"R
220 '●●● ｹﾞｰﾑｽﾀｰﾄ ﾍﾝｽｳｾｯﾃｲ ●●●●●●●●●●●
230 AD=&HD099:POKEAD,R*2+1:FORI=0TOR*2:X
=RND(1)*26+2:Y=RND(1)*12+2:A=6146+32*Y+X
:B=VPEEK(A):IFB=105ORB>135THENI=I-1:NEXT
ELSEPOKEAD+1+I*4,2:POKEAD+2+I*4,AMOD256:
POKEAD+3+I*4,A¥256:POKEAD+4+I*4,B:LOCATE
X,Y:PRINT"ｫ";:NEXT
240 X=2:Y=18:KB=0:DO=35+R*5:PUTSPRITE0,(
16+X*8,Y*8-1),14,1:GOSUB390:PRINTE$"Y52S
TART!";:FORI=0TO3000:NEXT:PRINTE$"Y52"SP
C(14);:U=USR(0)
250 '●●● ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
260 S=STICK(0):S=S-STICK(1)*(S=0):IFSMOD
2THENV=(S=7)-(S=3):W=(S=1)-(S=5)ELSE300
270 IFFNA(1)>135ORPEEK(&HFBEC)=127THENX=
X+V:Y=Y+W:MM=S¥2:GOTO410ELSEIFFNA(1)=113
THENSOUND8,14:FORI=0TO31:VPOKE8204,16*VA
L("&H"+MID$("457F7545",IMOD8+1,1)):SOUND
1,I¥4+10*RND(1):FORJ=0TO30:NEXTJ,I:SOUND
8,0:GOTO340ELSEX=X+V:Y=Y+W:MM=S¥2
280 IFFNA(0)=105THENIFFNA(1)<98ORFNA(1)=
128THENLOCATEX,Y:PRINT" ";:LOCATEX+V,Y+W
:PRINT"i";ELSEX=X-V:Y=Y-W
290 IFFNA(0)=121THENKB=3:PRINTE$"Y78iii"
;:Y=Y-W
300 PUTSPRITE0,(16+8*X,8*Y-1),15,MM:A=IN
STR("iqy",CHR$(FNA(1)))
310 IFSTRIG(0)+STRIG(1)THENIFKB>0ANDA=0T
HENLOCATEX+V,Y+W:PRINT"i";:KB=KB-1:LOCAT
E24+KB,23:PRINT"  ";ELSEIFKB=0ANDDO>0AND
FNA(0)MOD8=0THENLOCATEX,Y:PRINT"a";:DO=D
O-1:GOSUB390
320 FORI=0TO50-10*R:NEXT:TI=1XORTI:IF0=T
ITHENFORI=0TO40:NEXT:GOTO260ELSEU=USR(0)
:IFFNA(0)>135THEN410ELSE260
330 '●●● FLASH ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
340 A=0:FORI=0TOR*2:IF97<>PEEK(&HD09D+I*
4)THEN350ELSEA=A+1:SC=SC+2^(A-1):GOSUB39
0:FORJ=0TO500:NEXT
350 NEXT:IFA<R*2+1THENPRINTE$"Y**FAILURE
D!":GOTO410
360 '●●● CLEAR ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
370 FORI=0TO7:FORJ=0TO3:FORK=0TO4:AD=108
8+I+J*8:VPOKEAD,VPEEK(AD)AND(4-K)*63:NEX
TK,J,I:FORI=0TO500:NEXT:CLS:GOSUB430:GOS
UB380:PRINTE$"Y*+SUCCEED!":PRINTE$"Y-(LI
NE BONUS:"DO:FORI=0TO7:BEEP:FORJ=0TO99:N
EXTJ,I:R=R+1:SC=SC+DO:GOTO170
380 RESTORE140:READA$:FORI=0TO31:VPOKE10
88+I,VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):NEXT:RET
URN
390 LOCATE1,23:PRINTUSING"SCORE######0 LI
NE###";SC;DO;:RETURN
400 '●●● OUT ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
410 PUTSPRITE0,(16+8*X,8*Y-1),15,MM:FORI
=1TO15
420 SOUND1,I:SOUND8,14:FORJ=0TO100STEP8:
SOUND0,2*J+50*RND(1):NEXT:PUTSPRITE0,,VA
L("&h"+MID$("BBAAA999888666",I,1)):NEXT:
P=P-1:GOSUB390:FORI=0TO2000:NEXT:BEEP:IF
P<>0GOTO170ELSEPRINTE$"Y**GAME OVER":FOR
I=0TO1:I=-STRIG(0)-STRIG(1):NEXT:GOTO160
430 FORI=0TO1:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:RE
TURN'●●● SPRITE ERASE●●●●●●●●●●●●●●
```


当選者発表

6月号FFB・プレゼント当選者② 「チェイスH.Q.海外版・GMテープ」=〈秋田県〉佐藤康信〈岩手県〉佐々木寛〈宮城県〉高木郁太郎〈東京都〉秋山憲司・林田勝幸〈神奈川県〉有澤達也〈静岡県〉山梨毅〈奈良県〉西本直生〈大阪府〉岩崎真也・山本秀次／「CD版・MUSIC FROM スタートレーダー」=〈千葉県〉村井陽一〈兵庫県〉中越章博〈福岡県〉鍋山桂一郎

リストを打ちこむときの重要注意

このプログラムは、一部マシン語を使用しています。行30～80のマシン語関係の部分は、とくに注意して打ちこんでください。また、プログラムを打ちこんだあと、RUNを実行するまえに、いったんテープまたはディスクへセーブしてください。

なお、このプログラムにはマシン語用のチェックサムが内蔵されています。RUNしたあと次々にチェックしながらマシン語を書きこみ、行番号を表示していきます。とちゅうで「ERROR!!」と表示されたら最後に表示された行番号のデータをもう一度見直してください。

変数の意味

スプライト座標

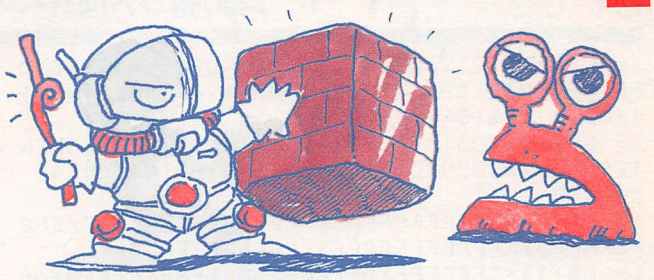
X、Y……ぱーむくんの座標⇨×8＋16、×8－1して表示(テキスト座標にも使用)
V、W……ぱーむくんの座標増分

その他の変数

A、A$、B……汎用
AD……アドレス指定用
B$(n)……ゲーム画面作成用
DO……手持ちの銅線の数
E$……エスケープシーケンス用：CHR$(27)が入る
FNA(n)……指定場所のキャラクタ検知用：ユーザー定義関数(n：0＝ぱーむくんの現在位置、1＝移動先)
I、J、K……ループ用
KB……持っている壁の残り数
MM……ぱーむくんの向き
P……ぱーむくんの残り数
R……ステージ数
S……スティック入力用
SC……スコア
TI……移動間隔調整用(行320でTIが0のときはモンスターの移動を飛ばしている)
U……マシン語呼び出し用

プログラム解説

10　REM文
20　初期設定／ユーザー定義関数定義
30　マシン語書きこみ／USR関数定義
40～80　マシン語データ(行30で読みこみ)
90　初期画面設定、太文字処理
100　スプライトパターン定義
110　スプライトパターンデータ(行100で読みこみ)
120　キャラクタパターン定義／キャラクタの色設定
130　壁や銅線などのキャラクタパターンデータ(行120で読みこみ)
140　モンスターのキャラクタパターンデータ(行380で読みこみ)
150　REM文
160　タイトル表示、ゲームスタート(スティックの入力があればコンティニューする)
170　REM文
180～210　乱数初期化／ゲーム画面作成
220　REM文
230　モンスターの配置(マシン語のワークエリアにモンスターのデータを書きこむ)
240　変数設定／ぱーむくん表示
250　REM文
260　スティック入力処理
270　ミス判定／スイッチを入れたかの判定処理／ぱーむくんの移動計算
280　壁を押しているかの判定処理
290　倉庫にぶつかったかの判定処理
300　ぱーむくん表示
310　トリガー入力判定、壁を置くかの判定処理／銅線を置くかの判定処理
320　ウエイト／モンスターを移動させるかの判定(1回おきにモンスター移動)／モンスター移動用マシン語呼び出し／ミス判定
330　REM文
340　銅線の上にいるモンスターの数を計算／スコア加算
350　クリア判定
360　REM文
370　クリア処理(モンスターを徐々に消す処理／メッセージ表示／スコア加算)
380　モンスターのキャラクタパターン定義サブ
390　スコア、銅線数表示サブ
400　REM文



410～420　ミス処理／ゲームオーバー判定処理／リプレイ処理
430　スプライト消去サブ

マシン語の解説

&HD000～&HD098
モンスター移動＝USR(0)
　&HD000～&HD030
　移動する向きによって各処理へ分岐
　&HD031～&HD040
　移動できないときの処理
　&HD041～&HD06A
　移動して向きを変える処理
　&HD06B～&HD08A
　通常の移動処理
　&HD08B～&HD098
　すべてのモンスターに処理をくりかえさせる

ワークエリア

&HD099
モンスターの数
&HD09A～
モンスターごとのデータ(モンスター1匹に対して以下の順で4バイト：＋0＝向き／＋1～2＝パターン名称テーブル上のアドレス／＋3＝モンスターと重なったキャラクタのキャラクタコード保存用)

プログラマからひとこと　犬田くん、どうぞ

自信作『HEAT! PARM』を発表します。やりこまないとおもしろくないでしょうが、ぜひ入力してください。では、犬田くん、どうぞ。――犬田である。今日は氷河期についてお話ししよう。今日も冷たい風が強く吹いておる。(中略)しかし、ただひとついいきれることは、氷河期はたいへん寒いのである。

●BY EMGVT HALT 9918.

プログラム確認用データ

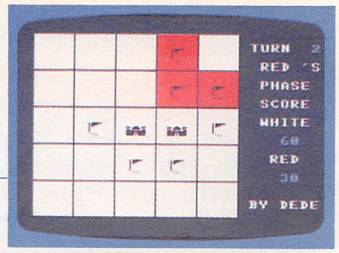
使い方は45ページを見てください。

```
 10>241   20> 93   30>105   40>223
 50>174   60>126   70> 39   80> 80
 90>176  100>202  110> 16  120> 60
130>157  140> 43  150>148  160>126
170> 40  180>142  190>122  200>  2
210> 44  220>241  230>142  240>125
250> 85  260> 36  270>110  280> 75
290>253  300>231  310> 25  320>105
330> 30  340>117  350> 68  360> 23
370>239  380>147  390>238  400>206
410> 95  420>100  430>135
```

当選者発表

6月号FFB・プレゼント当選者③　『CD版・MUSIC FROM　ジーザス』=〈北海道〉戸嶋敬哉〈東京都〉佐藤久紀〈奈良県〉城井健一／『ウィザードリィII～リルガミンの遺産～　カード』=〈岩手県〉熊谷信之〈埼玉県〉藤井晴信〈神奈川県〉吉沢直人〈京都府〉石田宏樹・桑原宏貴／『スキームのステッカー』=〈神奈川県〉秋元慎一〈岐阜県〉磯村尚之・後藤真一〈香川県〉篠原一太〈宮崎県〉力武健二

テリトリー TERRITORY



MSX MSX2/2+ RAM8K

BY でで

遊び方は41ページにあります

```
10 CLEAR512:SCREEN1,3,0:COLOR15,4,1:KEYO
FF:WIDTH32:DEFINTA-Z:DIMM(4,4),N$(8),C(1
),O$(1),L$(3),G$(1)
20 FORI=0TO31:VPOKE14336+I,255:NEXT:ONIN
TERVAL=20GOSUB240:LOCATE8,9:PRINT"しばらく
おまち くださ い。"
30 L$(0)="FFFFFFFFFFFFFFFFFEFEFEFEFEFEFE
FEFFFFFFFFFFFFFF00FEFEFEFEFEFEFE00"
40 L$(1)="FFFFFFFFFE8E8E8FFFFFFFFF073F
FFEBEFEFEFEFFBFEFFFFFFFFFFFFFFBF"
50 L$(2)="5C18F01F0001020275311FF1010181
81FFFFFFEFCF8FFF0FFFFFFF7F3FFF1F"
60 L$(3)="5F18F81F0001020 2F5313FF1010181
81F5F0FFAA88C8FFF05F1FFFAB2327FF1F"
70 FORI=0TO8:FORJ=0TO31:VPOKE1408+I*32+J
,VAL("&H"+MID$(L$(IMOD4),J*2+1,2)):NEXTJ
,I:FORI=0TO6:VPOKE8198+I-(I>1)*14,VAL("&
H"+MID$("77FF88A",I+1,1))*16-(I<2)*4:NEX
T:FORI=48TO90:I=I-(I=58)*7:FORJ=0TO6:K=V
PEEK(I*8+J):VPOKEI*8+J,KORK/2:NEXTJ,I
80 G$(0)=STRING$(4,29)+CHR$(31):H$="ーーーア
ーセソアーシスアイイイウーーーアーコサアーシスアイイイウーーーアーーーアークケア
イイイウーーーアーエオアーカキアイイイウミミミムミミミムミミミムメメメモタタチ
タトナチタニヌチツツツテタタタチタタタチタネノチツツツテタタタチタハヒチタフヘチ
ツツツテタタタチタホマチタフヘチツツツテ":C(0)=15:C(1)=8
90 FORI=0TO8:FORJ=0TO3:N$(I)=N$(I)+MID$(
H$,I*16+J*4+1,4)+G$(J/3):NEXTJ,I
100 O$(0)="WHITE":O$(1)=" RED "
110 PLAY"T240V9S9M8000L8O5CDEFEDECL16","
T240V6S9M8000L16CDECCDECCDECCDEC"
120 FORI=0TO9:LOCATE2,17:PRINTMID$("
    -STRATEGIC-          テテテモモモテテテモモモテテテモモ
モテテテモモモテウテウテウモウウテウテモウモウテウモウテウテウテウテ
モモモテテウモモウウテウウモウテウテモモウテテテウテウモウウテウテモウモウテウウ
モウテウテモウモウテウウテウモモモテウテモウモテテテウモウテテテモウモウテウ",
I*27+1,27);STRING$(192,32):NEXT
130 FORI=0TO1:GOSUB230:I=S-T:NEXT:CLS
140 E=0:P=1:Q=0:R=0:U=0:FORI=0TO24:M(IMO
D5,I/5)=0:NEXT:LOCATE23,3:PRINT"TURN":LO
CATE24,7:PRINT"PHASE":LOCATE24,9:PRINT"S
CORE":FORI=0TO1:LOCATE24,11+I*4:PRINTO$(
I):NEXT:LOCATE23,20:PRINT"BY DEDE"
150 FORI=0TO4:FORJ=0TO4:LOCATEI*4+2,J*4+
2:PRINTN$(4);:NEXTJ,I:INTERVALON:X=2:Y=2
160 P=1-P:A=P*2-1:U=U+1-P:Q=0:R=0
170 C=0:D=0:FORI=0TO4:FORJ=0TO4:F=M(I,J)
:Q=Q-(F<0):R=R-(F>0):C=C-(F<0ANDF>-4):D=
D-(F>0ANDF<4):NEXTJ,I:LOCATE27,3:PRINTUS
ING"###";U:LOCATE23,5:PRINTO$(P);"'S":LO
CATE25,13:PRINTUSING"##0";Q:LOCATE25,17:
PRINTUSING"##0";R:IF(C<1ORD<1)ANDQ+R=25T
HEN270
180 Z=1-Z:GOSUB230:IFT2THEN250
190 X=(X+5-(S>1ANDS<5)+(S>5))MOD5:Y=(Y+5
+(S=8ORS=1ORS=2)-(S>3ANDS<7))MOD5:PUTSPR
ITE0,(X*32+16,Y*32+15),Z*C(P),0:F=M(X,Y)
:IFT=0ORA*F<0ORABS(F)>3THEN180
200 F=F+A-A*(F=0):M(X,Y)=F:GOSUB220:Y=Y-
1:GOSUB210:Y=Y+2:GOSUB210:Y=Y-1:X=X-1:GO
SUB210:X=X+2:GOSUB210:X=X-1:GOTO160
210 IFX<0ORX>4ORY<0ORY>4THENRETURNELSEK=
M(X,Y):IFABS(F)<3ANDSGN(K)=AORABS(K)>3TH
ENRETURNELSEM(X,Y)=K+A
220 K=M(X,Y):LOCATEX*4+2,Y*4+2:PRINTN$(K
+4);:RETURN
230 S=STICK(0)ORSTICK(1)ORSTICK(2):T=STR
IG(0)ORSTRIG(1)ORSTRIG(2):T2=INKEY$=CHR$
(27)ORSTRIG(3)ORSTRIG(4):RETURN
240 PLAYMID$("ECECFEDCECECFEDCFCFCGFEDCD
EFC",E+1,1):E=(E+1)MOD32:RETURN
250 LOCATE0,22:PRINT"ほんとうにやめますか?";
260 INTERVALOFF:FORI=0TO0:GOSUB230:I=T ORT2:NEXT:FORI=0TO1:GOSUB230:I=-(T ORT2):
NEXT:LOCATE0,22:PRINTTAB(31);:IFT2THENIN
TERVALON:FORI=0TO0:GOSUB230:I=T ORT2:NEX
T:GOTO180
270 CLS:PUTSPRITE0,(0,208):INTERVALOFF:L
OCATE9,5:PRINTUSING"TURN### GAME END";U-
1:LOCATE6,7:PRINTUSING"WHITE'S SCORE IS
##0";Q:LOCATE7,9:PRINTUSING"RED'S SCORE
IS ##0";R:IFQ=RTHENLOCATE14,11:PRINT"DRA
W"ELSELOCATE9,11:PRINTO$((1-SGN(Q-R))¥2)
+"'S VICTORY!"
280 PLAY"L8CDEFEDECDEFGCL16","L8CCCCCCEC
CCCEC":FORI=0TO0:I=PLAY(0):NEXT:GOTO130
```

プログラマからひとこと 遠くからでも遊べます

これはPC98の『フォートレス』というゲームの画面をヒントにして作ったものです。内容はぜんぜん違うと思います。マスがデカいので遠くからでも遊べます。遠くからやってもなんの得もありませんが。はじめはMSXと対戦できるようにしようかと思いましたが、プログラムが長くなりそうなのでやめました。話は変わりますが、現在RPGを作っています。M2用なのでグラフィックはキレイですが、まだ半分も作っていないのに大量のバグに悩まされています。 ●BY でで

変数の意味

スプライト座標

X、Y……カーソルの座標⇨×32+16、×32+15して表示(またマップキャラ表示のテキスト座標としても×4+2して使用)

その他の座標

A、P……フェイズ(手番)判定用

C……白の領地数(最強の城を除く)

C(n)……プレイヤーの色

D……赤の領地数(最強の城を除く)

E……BGM用

F……カーソル位置の内容

G$(n)……マップキャラ作成用

H$……マップ用キャラクタが

当選者発表 6月号FFB・プレゼント当選者④ 『CD版・信長の野望』=〈東京都〉久保信敬／『CD版・水滸伝』=〈千葉県〉左村寧／『CD版・蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン』=〈神奈川県〉松田晃司

すべて入っている文字列
I、J……ループ用
K……太文字作成用
L$(n)……城・旗のパターンデータ
M(n,m)……マップ(0＝空白地、1＝旗、2～4＝城、負なら白、正なら赤)
N$(n)……城・旗の表示用文字列(配列の要素1つが1つのマップキャラに対応)
O$(n)……プレイヤーの色名
Q……白の領地数
R……赤の領地数
S……スティック入力用
T……トリガー(Aボタン)入力用
T2……キー・トリガー(Bボタン)入力用
U……ターン
Z……カーソル表示用

プログラム解説

10　画面初期化／整数型宣言／配列宣言
20　スプライトパターン定義／一定時間ごとの割りこみ先指定
30～60　城・旗のキャラクタデータ作成
70　マップ用のキャラクタパターン定義と太文字処理
80　マップキャラ作成準備／プレイヤーカラーの定義
90　マップ用キャラクタ作成
100　プレイヤー名定義
110～120　オープニングデモ(タイトル表示)
130　スティック、トリガー入力
140　ゲーム初期化(変数初期化／マップクリア／文字表示)
150　マップ表示／一定時間ごとの割りこみ許可／カーソル初期位置定義
160　フェイズ、ターンの更新
170　プレイヤー別全領地数、最強の城以外の領地数カウント／ターン等の表示／終了条件判定(空白地がなく、どちらかのプレイヤーの領地がすべて最強の城)
180　カーソル表示スイッチの更新(点滅用)／キー入力、スティック入力、トリガー入力
190　カーソルの移動と表示(また消去)／城の建設または強化が可能か判定
200　城の建設・強化／まわりのマスの処理(メインループの終わり)
210　まわりのマスの領地化、強化、弱体化サブ(次行に続く)
220　マップキャラ表示サブ
230　入力サブ(スティック、トリガー、キー)
240　BGMサブ(一定時間ごとの割りこみ先)
250～260　強制終了の確認
270　結果の判定と表示
280　エンディングの効果音

プログラム確認用データ

使い方は45ページを見てください。

```
 10> 60   20> 78   30>151   40>225
 50>231   60> 82   70>146   80>139
 90> 66  100>113  110>153  120>133
130>121  140>247  150>200  160> 39
170>105  180> 25  190> 12  200> 20
210>187  220>142  230>159  240>130
250> 63  260>166  270> 50  280>251
```

「デカキャラ」を作るコントロールコード

■『TERRITORY』の注目部分

```
80 G$(0)=STRING$(4,29)+CHR$(31):H$="ーーーアーセソアーシスアイイイウーーーアーコサアーシスアイイイウーーーアーーーアークケアイイイウーーーアーエオアーカキアイイイウミミミムミミミムミミミムメメメモタタタチタトナチタニヌチツツツテタタタチタタタチタネノチツツツテタタタチタハヒチタフヘチツツツテタタタチタホマチタフヘチツツツテ":C(0)=15:C(1)=8
90 FORI=0TO8:FORJ=0TO3:N$(I)=N$(I)+MID$(H$,I*16+J*4+1,4)+G$(J/3):NEXTJ,I
```

『TERRITORY』の1つのマップキャラ(コマ)は、16個の文字を4×4にならべ、組み合わせたものだ(盤面の縦横の線もそれに含まれている)。ところが、そのマップキャラを表示しているサブルーチンを見ると、たった1回のPRINT文ですませている。その秘密はN$(n)という配列変数の中身にある。

この配列変数は、1つ1つが4×4文字のマップキャラそのものになっているのだ。

その配列変数を作っているのが、行80～90だ。ここにはいろいろなポイントがある。STRING$関数の働きについてまず説明しておこう。STRING$関数は、最初の引数で個数を指定し、次の引数でキャラクタコードを指定すれば、そのコードを持つキャラクタの指定した個数ぶんの文字列に化ける。つまり、ここで使われている「STRING$(4,29)」は、キャラクタコード29の「文字」が4個ぶんということになる。だが、29というコードを持つキャラクタはふつうの意味での文字ではなく、「カーソルを左に1つ動かす」というコントロールキャラクタなのだ。だから、ここでのSTRING$関数は「カーソルを左に4つ動かす」という働きをG$(0)に与えていることになる。それに続くCHR$(31)も同様にコントロールキャラクタで、「カーソルを下に1つ動かす」働きがある。

このような働きを与えられたG$(0)を接着剤のように使って、行90で4×4の大きなマップキャラを作っているのだ。ここのやり方もけっこう複雑だが、「J／3」はJが3になるまで0だということと、G$(1)は設定されていない(つまりなにも入っていない)こと、MID$関数の働きの3つのポイントに注意すればやっていることがわかるだろう。

コントロールコード(コントロールキャラクタのキャラクタコード)には、ほかにもいろいろあるのだが、ここでは、カーソルを動かすコードだけをまとめて紹介しておこう。

28　→キーと同じ
29　←キーと同じ
30　↑キーと同じ
31　↓キーと同じ

参考までに、2×2のマス(文字数は3×3)をA$という1つの文字変数で扱うサンプルプログラムを作ってみた。プログラムの構造はかんたんなので、これでコントロールコードの効果と使い方を研究してみよう。このコードはずいぶん使い道がある

■デカキャラをあやつるサンプルプログラム

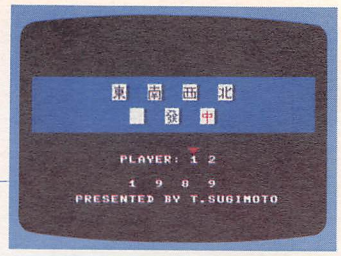
```
10 SCREEN0:COLOR15,1,1:KEYOFF:X=10:Y=10
20 A$="┌┬┐"+STRING$(3,29)+CHR$(31)+"├┼┤"
+STRING$(3,29)+CHR$(31)+"└┴┘":'WINDOW
30 B$="   "+STRING$(3,29)+CHR$(31)+"   "
+STRING$(3,29)+CHR$(31)+"   ":'ERASER
40 S=STICK(0):E=X:F=Y:X=X-(S=7)*(X>0)+(S=3)*(X<37):Y=Y-(S=1)*(Y>0)+(S=5)*(Y<19)
50 IF S THEN LOCATE E,F:PRINT B$
60 LOCATE X,Y:PRINT A$
70 GOTO 40
```

当選者発表

6月号アンケート・プレゼント当選者①
「パックマニア」＝〈香川県〉田中隆介〈宮崎県〉中元俊二〈鹿児島県〉内野敦介／「時空の花嫁」＝〈岩手県〉吉住昌弘〈山形県〉岡崎昌和〈埼玉県〉長沢大輔／「ディガンの魔石」＝〈長野県〉飯塚学〈栃木県〉宇都木拓也〈宮崎県〉坂本大司／「秘録　首斬り館」＝〈神奈川県〉赤坂晃司〈広島県〉沢田敏範〈香川県〉香西宏昭／「プロ野球ファミリースタジアム」＝〈神奈川県〉原大二郎〈大阪府〉村上昌史〈山口県〉岡将平

トン ナン シャー ペー ハク ハツ チュン

東南西北白發中



MSX MSX2/2+ RAM16K

BY 杉本崇行

遊び方は42ページにあります

```
10 CLEAR:SCREEN1,2,0:WIDTH32:KEYOFF:COLO
R15,1,1:LOCATE8,11:PRINT"NOW READING DAT
A":LOCATE6,13:PRINT"PLEASE WAIT A MINUTE
":DIMC(9),L(7),M(59),N(4),P(59),R(7),S(1
),X(4),Y(4):SOUND2,0:SOUND3,6
20 FORA=2TO9:A$="":READB$,B:FORC=1TO32:A
$=A$+CHR$(VAL("&H"+MID$(B$,C*2-1,2))):NE
XT:SPRITE$(A)=A$:C(A)=B:NEXT:FORA=1TO3:R
EADB,C,D:FORE=BTOC:VPOKEE,D:NEXT:NEXT:FO
RA=8204TO8207:READB:VPOKEA,B:NEXT:FORA=3
48TO727:B=VPEEK(A):VPOKEA,BORB¥2:NEXT
30 G$=STRING$(32,"g"):CLS:FORA=5TO11:LOC
ATE,A:PRINTG$:NEXT:RESTORE420:FORA=1TO2:
READB,C,D,E:FORF=BTOC:G=F*4+D:FORH=ETOE+
1:LOCATEG,H:PRINT"ho":NEXT:PUTSPRITEF,(G
*8,E*8-1),C(F),F:NEXTF,A:FORA=0TO2:READB
,C,A$:LOCATEB,C:PRINTA$:NEXT:X=0:Y=0
40 A=STICK(0):B=(1-(A=3)+(A=7))¥2:M=M*(A
><3)*(A><7)-B*(A=3ORA=7):PUTSPRITE0,(140
+M*16,101),6,9:IFSTRIG(0)=0THEN40ELSEGOS
UB290:CLS
50 FORA=0TO28:P(A)=A¥4+1:NEXT:FORA=29TO5
9:P(A)=0:NEXT:FORA=1TO7:L(A)=0:R(A)=4:NE
XT:R(0)=1:P=1:S(0)=0:S(1)=0:LOCATE2,0:PR
INT"PLAYER1      SCORE      PLAYER2":ONSTR
IGGOSUB150:GOSUB260
60 IFM=0THENLOCATE21,0:PRINT"(C)"
70 IFM=0ANDP=1THEN80ELSESTRIG(0)ON:A=STI
CK(0):X=(X+(A=7)-(A=3)+10)MOD10:Y=(Y+(A=
1)-(A=5)+6)MOD6:PUTSPRITE0,(X*24+16,Y*24
+15),15,9:FORB=0TO20:NEXT:GOTO70
80 FORA=0TO200:NEXT:IFN>1THEN130
90 FORA=1TO7:IFL(A)<3THENNEXTELSEFORB=0T
O59:IFM(B)=AANDP(B)>0THEN140ELSENEXT
100 IFL(4)*L(5)*L(6)*L(7)>0THENFORB=0TO5
9:IFM(B)<4THENNEXTELSEIFN=0THEN140ELSEFO
RA=1TON:IFM(B)=N(A)THENNEXTBELSENEXT:GOT
O140
110 IFL(1)*L(2)*L(3)>0THENFORB=0TO59:IFM
(B)=0ORM(B)>3THENNEXTELSEIFN=0THEN140ELS
EFORA=1TON:IFM(B)=N(A)THENNEXTBELSENEXT:
GOTO140
120 FORB=0TO59:IFM(B)<P(B)THEN140ELSENEX
T
130 IFN(1)=N(2)THEN90ELSEIFT=0THEN110ELS
E100
140 X=BMOD10:Y=B¥10:GOSUB150
150 STRIG(0)OFF:A=X+Y*10:Q=P(A):IFQ=0THE
NRETURN70ELSEFORB=4TO5:LOCATEX*3+2,Y*3+B
:PRINT"ho":NEXT:PUTSPRITEN+1,(X*24+16,Y*
24+31),C(Q),Q:IFQ=8THENSOUND9,10:FORB=0T
O999:NEXT:SOUND9,0:GOSUB230:GOTO260ELSEI
FM(A)=0THENL(Q)=L(Q)+1
160 N=N+1:M(A)=Q:N(N)=Q:P(A)=0:X(N)=X:Y(
N)=Y:T=T+Q¥4
170 IFT>0ANDT<NTHENGOSUB230:GOTO270ELSEI
FN=1THENRETURN70ELSEONNGOTO,180,200,220
180 IFN(1)=N(2)THEN190ELSEA=SGN(T)*4:B=1
:FORC=ATOA+3:B=B*R(C):NEXT:IFB=0THENGOSU
B230:GOTO270ELSERETURN70
190 IFR(Q)<3THENGOSUB230:GOTO270ELSERETU
RN70
200 IFN(1)=N(2)ANDN(2)=N(3)THENS=5:GOTO2
40ELSEIFT>0THEN210ELSEIFN(1)+N(2)+N(3)=6
THENS=2:GOTO240ELSEGOSUB230:GOTO270
210 IFN(1)=N(2)ORN(2)=N(3)ORN(3)=N(1)THE
NGOSUB230:GOTO270ELSERETURN70
220 IFN(1)+N(2)+N(3)+N(4)=22THENS=4:GOTO
240ELSEGOSUB230:GOTO270
230 FORA=0TO999:NEXT:GOSUB290:IFN=0THENR
ETURNELSEFORA=1TON:B=X(A):C=Y(A):P(B+C*1
0)=N(A):FORD=4TO5:LOCATEB*3+2,C*3+D:PRIN
T"xp":NEXTD,A:RETURN
240 GOSUB290:FORA=1TON:B=X(A)+Y(A)*10:IF
M(B)>0THENL(N(A))=L(N(A))-1:M(B)=0
250 R(N(A))=R(N(A))-1:FORC=4TO5:LOCATEX(
A)*3+2,Y(A)*3+C:BEEP:PRINT"gg":NEXTC,A:S
(P)=S(P)+S:GOTO280
260 FORA=3TO21:LOCATE,A:PRINTG$:NEXT:FOR
A=0TO59:M(A)=0:B=(RND(-TIME)*60)¥1:SWAPP
(A),P(B):NEXT:FORA=1TO7:L(A)=0:NEXT:FORA
=0TO5:FORB=0TO9:IFP(A*10+B)>0THENFORC=4T
O5:LOCATEB*3+2,A*3+C:PRINT"xp":NEXTC,B,A
ELSENEXTB,A
270 P=P*-1+1
280 N=0:T=0:FORA=0TO1:LOCATE6+A*22,1:PRI
NTUSING"##";S(A):NEXT:A=0:FORB=1TO7:A=A+
R(B):NEXT:IFA=0THEN300ELSELOCATE12,22:PR
INT"PLAYER";P+1:RETURN60
290 FORA=0TO7:PUTSPRITEA,(0,209):NEXT:RE
TURN
300 FORA=0TO40:BEEP:NEXT:LOCATE9,22:IFS(
0)=S(1)THENPRINT"      EVEN  ":GOTO320ELS
EIFS(0)>S(1)THENA$="1"ELSEA$="2"
310 PRINT"WINNER:PLAYER";A$
320 IFSTRIG(0)=0THEN320ELSERETURN30
330 DATA 00001E052810316D051C111C05051A0
00000804080406030C080E08040200000,12
340 DATA 000002020023F22223F0202020202020
0000000000E02020E0000000000000000,6
350 DATA 0002023F021F121F121F070A3262020
0000000E000C040C040C0008060300000,1
360 DATA 0002023F02027F4048454F425F42420
0000000E00000F01090109010D0103000,1
370 DATA 0000007F0808087F48484848407F000
0000000F0808080F0909090901 0F00000,1
380 DATA 0000010969190909090919694908000
0000000103060800000000000090F00000,1
390 DATA 00386D556D38070A0A07386D556D380
000E0B050B0E000808000E0B050B0E000,9
400 DATA 00000000000000000000007F3F1F0F070
2000000000000000000000F0E0C0800000,15
410 DATA 824,839,255,888,903,248,960,967
,165,32,252,156,154
420 DATA 4,7,-7,6,1,3,7,9,10,15,"PLAYER:
 1 2",11,18,1  9  8  9,5,20,PRESENTED BY
 T.SUGIMOTO
```


当選者発表

6月号アンケート・プレゼント当選者②『ファンタジーゾーンII』=〈埼玉県〉柳下仁〈東京都〉宮崎宗一〈大阪府〉田中良忠／『ファンタジーIII』=〈長野県〉津村哲〈三重県〉久藤謙一郎〈長崎県〉原田一平／『田代まさしのプリンセスがいっぱい』=〈埼玉県〉早乙女昭吾〈愛知県〉内田知宏〈大阪府〉岩尾勝／『天九牌』=〈東京都〉兎澤正治〈愛知県〉森田邦明〈埼玉県〉松本秀朗

変数の意味

スプライト座標

X、Y……牌指定用の矢印、牌の文字表示用座標⇨矢印は×24+16、×24+15して表示、牌の文字はY座標を×24+31して表示(牌の地のテキスト座標としても使用)

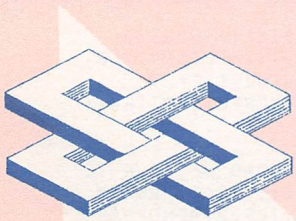
その他の変数

A……汎用、スティック入力用
A$……スプライトパターン定義、メッセージ表示用
B、C、D、E、F、G、H……汎用
B$……スプライトパターン定義用
C(n)……スプライトパターンの色(nは牌の種類別番号：0＝牌がない、1＝白、2＝發、3＝中、4＝東、5＝南、6＝西、7＝北、8＝赤五筒)
G$……背景表示用
L(n)……1人用のときにコンピュータがおぼえた牌の種類ごとの個数(nは種類別番号)
M……プレイヤー数フラグ(0＝1人用、1＝2人用)／プレイヤー数選択時の矢印表示にも使用
M(n)……1人用のときにコンピュータがおぼえた場所別の牌の種類(nは場所別番号)
N……めくられた牌の数
N(n)……めくられた牌の種類(nはめくった回数)
P……プレイヤー識別フラグ(−1＝プレイヤー1、1＝プレイヤー2)
P(n)……場所別の牌の種類(nは場所別番号)
Q……めくった牌の種類
R(n)……場の牌の種類別の個数(nは種類別番号)
S……スコア増分
S(n)……スコア
T……これまでめくった牌の種類判定用(0＝白發中、0以上＝東南西北)
X(n)、Y(n)……めくった牌の座標保存用(nは場所別番号)

プログラム解説

10　初期設定
20　スプライトパターン定義／スプライトパターン色設定／キャラクタパターン定義／太文字処理
30　タイトル画面表示
40　プレイヤー数設定
50　変数初期設定／スコアなどのメッセージ表示／トリガー入力時の割りこみ先指定
60　1人用のときのメッセージ表示
70　プレイヤーが人間のときのみ以下の処理を実行／トリガー入力時の割りこみ許可／スティック入力処理／矢印表示
80〜140　コンピュータ思考ルーチン
　80　めくる牌が2枚目のときは行130へ飛ぶ
　90　おなじ牌を3枚おぼえているかの判定、その牌がまだあるかの判定
　100　「東南西北」をおぼえているかの判定、めくっていない牌の判定
　110　「白發中」をおぼえているかの判定、めくっていない牌の判定
　120　めくっていない牌の判定
　130　どの組を作るかの判定
　140　めくる牌の座標処理
150　指定された牌を表にする／牌が赤五筒かの判定処理
160　変数設定
170　はずれ判定処理、あたり判定処理
180〜220　あたり判定
　180　おなじ牌を2枚めくったかの判定／ねらえる組はどれかの判定処理
　190　ねらった牌が3枚あるかの判定処理
　200　おなじ牌を3枚取ったかの判定処理／「白發中」を取ったかの判定処理
　210　おなじ牌がないかの判定処理
　220　「東南西北」を取ったかの判定処理
230　牌を裏にするサブ
240〜250　あたり処理、牌消去、スコア計算
260　牌をかきまぜるサブ
270　プレイヤー交代処理
280　スコア表示／ゲーム終了判定
290　スプライト消去サブ
300〜310　ゲームオーバーメッセージ表示
320　リプレイ処理
330〜400　スプライトパターンデータ(行20で読みこみ、1行ごとに發、中、東、南、西、北、赤五筒、矢印の順番に置かれている)
410　キャラクタパターンデータ、カラーテーブル設定用データ(行20で読みこみ)
420　タイトル画面表示用データ、タイトルメッセージデータ(行30で読みこみ)

プログラマからひとこと　めっちゃつおい



どーもこんにちは、杉本です。このプログラム、前回(『GRAVITATION』)より自信がありました。ところで、このゲームのコンピュータははっきりいって、めちゃつおい。でも、必勝法はあります。がんばってください。残りの牌が少なくなってくると、とてもエキサイトしてきます。健康のため遊びすぎに注意しましょう。

●BY 杉本崇行

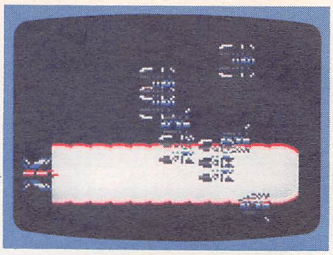
プログラム確認用データ

使い方は45ページを見てください。

```
 10> 30    20> 74    30>100    40> 49
 50> 42    60> 64    70>203    80> 47
 90>229   100> 44   110>239   120> 67
130> 83   140> 36   150>161   160>120
170>204   180> 49   190>249   200> 42
210>212   220> 89   230>142   240>228
250> 83   260> 61   270>158   280>141
290>221   300>254   310> 17   320>235
330>151   340>100   350> 81   360>163
370>175   380>239   390>181   400>170
410>185   420> 59
```

当選者発表　6月号アンケート・プレゼント当選者③　『プライベート・スクール』＝〈東京都〉大勝琢巳〈神奈川県〉高島良治〈大分県〉塚本誠／『ディスクステーション初夏号』＝〈静岡県〉鈴木信哉〈愛知県〉清水知〈鹿児島県〉河野健二

ぷれすた



MSX2/2+ VRAM64K

BY ICHIGO

遊び方は43ページにあります

```
10 SCREEN5,3,0:CLEAR200,&HBFFF:DEFINTA-Z
:DEFUSR=&HC000:DIMSC(9),N$(9)
20 ONSTOPGOSUB770:STOPON:ONERRORGOTO790
30 FORI=0TO9:SC(I)=100-I*10:N$(I)="ICH":
NEXTI
40 OPEN"GRP:"AS#1:PRESET(3,190):PRINT#1,"
"PLEASE WAIT":BW=-1
50 SETPAGE0,1:COLOR15,0,0:CLS
60 FORI=0TO3:X=I*64+32:FORJ=0TO2:CIRCLE(
X,32),I*8+8-J*2,10+J:PAINT(X,32),10+J:CI
RCLE(X,32),I*8+1,15:PAINT(X,32),15:NEXTJ
,I:SETPAGE0,0
70 READA$:FORI=0TO19:CO=VAL("&h"+MID$(A$
,I*2+1,2)):VPOKE&H768C+I,CO:NEXTI:COLOR=
RESTORE
80 B$="":A$="EFFEEDBCBADEEFFE":GOSUB390:
COLORSPRITE$(0)=B$:B$=""
90 A$="FF9878EFED8789FF":GOSUB390:FORI=1
TO31:COLORSPRITE$(I)=B$:NEXTI:AD=&HC000
100 READA$:IFA$="end"THEN120
110 POKEAD,VAL("&H"+A$):AD=AD+1:GOTO100
120 FORI=0TO3:READA$:FORJ=0TO31:VPOKE&H7
800+J+I*32,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NE
XTJ,I
130 CLS:RESTORE750:FORI=0TO9:READA$:PRES
ET(128-LEN(A$)*4,32+I*16):PRINT#1,A$:NEX
TI
140 PUTSPRITE0,(38,66),,0:FORI=0TO12:COP
Y(218,0)-(255,63),1TO(69+I*18,50),0:FORJ
=0TO39:NEXTJ,I
150 IF(STRIG(0)ORSTRIG(1))=0THENIFINKEY$
=CHR$(13)THENPUTSPRITE0,(-32,-32):GOTO55
0ELSE150
160 CLS:Y=8:SN=1:ST=1:SC=0:LF=3
170 PLAY"V15O6L16EABABEDE","V12O7L16CDAC
DBCD","V13O5L16EABABEDE":FORI=38TO6STEP-
1:PUTSPRITE0,(I,66):NEXTI
180 DA=3+ST*6
190 R=RND(-TIME):FORI=1TO31:PUTSPRITEI,(
-32,-32):NEXTI:FORI=0TO10:Y=Y+SGN(12-Y):
PUTSPRITE0,(6,Y*8):NEXTI
200 PRESET(96,89):PRINT#1,USING"STAGE ##
";SN:PRESET(56,110):PRINT#1,USING"YOUR S
CORE - #####";SC:PRESET(104,131):PRINT#1
,"REST";LF-1
210 POKE&HCFFE,0:POKE&HCFFF,ST*2+1
220 SR=0:SS=1-(ST>3)-(ST>9):FORI=0TOST*2
:GOSUB370:NEXTI
230 FORI=0TO0:I=PLAY(0):NEXTI:CLS
240 A=USR(0):IFPEEK(&HCFFE)=1THEN430
250 S=STICK(0)ORSTICK(1):Y=Y+(S=1ANDY>2)
-(S=5ANDY<20):PUTSPRITE0,(6,Y*8)
260 SB=SR:SR=STRIG(0)ORSTRIG(1):IFSRTHEN
LV=LV-(LV<13)
270 IFSR=0ANDSBTHEN290
280 IFTIME<2THEN280ELSETIME=0:GOTO240
290 LV=LV-1:CX=(LV¥4)*64+26:VM=3-LV¥4:SO
UND8,15-VM:SOUND6,30:SOUND7,131:FORI=0TO
11+VM:COPY(CX,0)-(CX+37,63),1TO(32+I*(18
-VM),Y*8-15),0:FORJ=0TO39:NEXTJ,I
300 PR=0:SOUND8,0:SOUND7,190
310 FORI=0TOST*2:EY=PEEK(&HD000+I*5+1)
320 VM=(LV¥4+1)*8+17:IFEY>Y*8-VMANDEY<Y*
8+VMTHENPR=PR+1:SC=SC+PR:GOSUB370:DA=DA-
1:IFSC>99999!THENSC=99999!
330 NEXTI:LV=0:CLS:IFDA>0THEN240
340 PLAY"V15O6L16BR14BBBCDCDGCGAFR14GDAR
14EGDFGGBG","V14O8L16BR14CCCDCDCGCGAFR14
GDAR14EDR14ER14D"
350 SN=SN+1:IFST<15THENST=ST+1ELSEIFSN>9
9THENSN=99
360 IFSN=16THEN400ELSE180
370 AD=&HD000+I*5:SI=RND(1)*SS:POKEAD,(R
ND(1)*9-4)*(SI<>1)AND255:R=16+RND(1)*149
:POKEAD+1,R
380 POKEAD+2,SI:POKEAD+3,RND(1)*7+1+SI*2
:POKEAD+4,255:PUTSPRITEI+1,(255,R),,1+SI
:RETURN
390 FORJ=0TO15:B$=B$+CHR$(VAL("&h"+MID$(
A$,J+1,1))):NEXTJ:RETURN
400 FORI=6TO255:PUTSPRITE0,(I,Y*8):FORJ=
0TO(255-I)¥16:NEXTJ,I:FORI=0TO31:PUTSPRI
TEI,(-32,-32):NEXTI
410 PRESET(80,16):PRINT #1,"SCORE";SC:RE
STORE760:FORI=0TO8:READA$:PRESET(128-LEN
(A$)*4,32+I*16):PRINT#1,A$:FORJ=0TO1699:
NEXTJ,I:FORI=0TO3999:NEXTI
420 CLS:PRESET(84,94):PRINT#1,"はっはっはっはっは
っ。":PRESET(44,110):PRINT#1,"こんと〝こそ、ちきゅうは
わしのものだ〝。":FORI=0TO7999:NEXT:CLS:GOTO180
430 SOUND7,135:SOUND8,31:SOUND6,31:SOUND
12,245:SOUND13,0
440 FORI=0TO22:TX=RND(1)*32:TY=RND(1)*14
8:FORJ=0TO3:COPY(J*64,0)-(J*64+63,63),1T
O(TX,TY),0,TPSET:NEXTJ,I
450 LF=LF-1:IFLF>0THENCLS:GOTO190
460 CLS:FORI=0TO31:PUTSPRITEI,(-32,-32):
NEXTI:PRESET(92,80):PRINT#1,"GAME OVER":
PRESET(56,110):PRINT#1,USING"YOUR SCORE
- #####";SC
470 SOUND7,190:IF SC<=SC(9)THENBW=-1:FOR
I=0TO2199:NEXTI:GOTO550
480 FORI=0TO9:IFSC>SC(I)THENBW=I:FORJ=9T
OI+1STEP-1:SC(J)=SC(J-1):N$(J)=N$(J-1):N
EXT:SC(I)=SC:I=9
490 NEXTI:N$(BW)="":PRESET(80,142):PRINT
#1,"YOUR NAME ***":FORI=0TO2:NK=65
500 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THEN500
510 S=STICK(0)ORSTICK(1):NK=NK+(S>4)-(S<
5ANDS>0):IFSTHENFORJ=0TO200:NEXT
520 IFNK<48THENNK=90ELSEIFNK>90THENNK=48
530 PRESET(160+I*8,142):PRINT#1,CHR$(NK)
:IF(STRIG(0)ORSTRIG(1))=0THEN510
540 N$(BW)=N$(BW)+CHR$(NK):NEXTI
550 CLS:SI=0:PRESET(48,8):PRINT#1,"RANK
   SCORE    NAME":FORI=0TO9:Y=24+I*16:PR
ESET(52,Y):IFI=BWTHENCOLOR13ELSECOLOR15
560 PRINT #1,STR$(I+1):PRESET(112,Y):PRI
NT#1,USING"#####";SC(I):PRESET(186,Y):PR
INT#1,N$(I):NEXTI:COLOR15
570 Y=142:IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THEN570
580 J=1:FORI=-29TO29:Y=Y+I¥3:PUTSPRITE0,
(8,Y):IFINKEY$=CHR$(13)THENJ=0:I=29
590 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THENPUTSPRITE0,(
-32,-32):J=2:I=29
600 NEXTI:ONJGOTO580,130
610 SCREEN1:I$=" ":INPUT"LOAD or SAVE (L
/S)";I$:S=INSTR("LLSs",I$):IFS<1THEN630
620 CLOSE:ONSTOPGOSUB780:IFS>2THENOPEN"S
CORE"FOROUTPUTAS#1:FORI=0TO9:PRINT#1,SC(
I):PRINT#1,N$(I):NEXTIELSEOPEN"SCORE"FOR
INPUTAS#1:FORI=0TO9:INPUT#1,SC(I),N$(I):
NEXTI:BW=-1
```

```
630 CLOSE:ONSTOPGOSUB770:SCREEN5:OPEN"GR
P:"AS#1:RESTORE640:GOTO70
640 DATA 66064404330322023000620173061703
47067707
650 DATA 21,FF,CF,4E,21,04,76,11,00,D0
660 DATA 1A,CD,45,C0,CD,77,01,FE,08,DA,5
1,C0,FE,B3,D2,51,C0,13,1A,FE,02,13,1A,DA
,2D,C0,3C,FE,0C,DA,2C,C0,3E,00,12,CD,45,
C0,FE,10,DA,4B,C0,13,23,CD,77,01
670 DATA 23,23,23,0D,CA,44,C0,C3,0A,C0,C
9
680 DATA 47,13,1A,90,12,C9
690 DATA 21,FE,CF,36,01,C9
700 DATA 1B,1A,ED,44,12,13,C3,1B,C0,end
710 DATA 8041278F5E0C7DFBFB7D0C5E8F27418
0E8D0A00000209CE7E79C200000A0D0E8
720 DATA 000003083FC035687835C03F0803000
0040854AC4800A0DCDCA00048AC540804
730 DATA 7CC03CFDFA390002020039FAFD3CC07
C22212F2EA4A01AB5BD1AA0A42E2F2122
740 DATA 4242E4E8E6E906ADAF06E9E6E0E0400
00234685020400005F000000582C140804
750 DATA - ふ°れすた -,,,,,,,PUSH SPACE OR TR
IGGER,,COPY RIGHT 1989 ICHIGO,ALL RIGHTS
 RESERVED
760 DATA はっはっはっはっ きょうのところは、ひきあけ゛た゛。,た゛か
、わしは あきらめんそ゛。,,STAFF,PROGRAM,ICHIGO,TEST
 PLAY,RIKAGAKUBU,THE END
770 STOP OFF:ONERRORGOTO0:END
780 RETURN
790 CLOSE:IFERR=53THENPRINT"そのテ゛ィスクには セー
フ゛されてないので゛ ロート゛て゛きない。":RESUME840
800 IFERR=66ORERR=67THENPRINT"テ゛ィスクか゛ いっ
ぱ°いた゛。":RESUME840
810 IFERR=68THENPRINT"テ゛ィスクか゛ かきこみ ふか(WR
ITE PROTECT)に なっている。":RESUME840
820 IFERR=70THENPRINT"テ゛ィスクの し゛ゅんひ゛か゛ て゛
きてない。";:RESUME840
830 ONERRORGOTO0
840 PRINT"なにか キーを おしてね":I$=INPUT$(1):GOT
O630
```

注目

行650～700のデータはマシン語プログラムなので、とくに注意してください。また、RUNするまえにセーブを忘れずに。

変数の意味

スプライト座標

R……乱数用／敵機初期Y座標
Y……自機Y座標⇨×8して表示(得点ベスト10表示にも使用)
EY……敵機Y座標

グラフィック座標

CX……波動砲のレベルに対応するグラフィック(ページ1、爆発パターンにも使用)のX座標
TX、TY……デモ表示用
X……波動砲グラフィックパターンのページ1への描画用

その他の変数

A……USR関数呼び出し用
AD……マシン語アドレス用
A$……データ読みこみ用
A$、B$……文字列変換用
BW……プレイヤーの得点順位
CO……パレット設定用
DA……クリアに必要な撃墜数
I、J……ループ用
I$……キー入力用
LF……自機残り機数
LV……波動砲のレベル
N$(n)……高得点者名
NK……名前入力用
PR……1機に対する得点
S……スティック入力用
SB……直前のトリガー入力値
SC……プレイヤーの得点
SC(n)……得点ベスト10
SI……敵機のパターン
SN……ステージ番号
SR……トリガー入力用
SS……敵機のパターン数
ST……ステージレベル
VM……波動砲表示用／波動砲命中判定用

プログラム解説

10～40　初期設定
50～60　波動砲グラフィックパターンをページ1に描画
70　パレット設定
80～90　スプライトの色設定
100～110　マシン語書きこみ
120　スプライトパターン定義
130～170　タイトルデモ
180～230　変数等の初期化
240～280　メインループ(敵機移動／自機撃墜判定／自機移動／波動砲レベルアップ／トリガー判定)
290～360　波動砲発射(発射／命中、クリア判定／ステージ更新／ゲームクリア判定)
370～380　敵機テーブル初期化と敵機表示サブ
390　データから文字列を作成するサブ
400～440　デモ
450　ゲームオーバー判定
460　全機消去、得点表示
470～560　ベスト10処理
570～600　デモ
610～630　得点ベスト10のロード・セーブ／リプレイ
640　パレットデータ(行70で読みこみ)
650～700　マシン語データ(行100で読みこみ)
710～740　スプライトパターンデータ(行120で読みこみ)
750　タイトルメッセージ(行130で読みこみ)
760　エンディングメッセージ(行400で読みこみ)
770～780　STOPキー割りこみ処理
790～840　エラー処理

マシン語解説

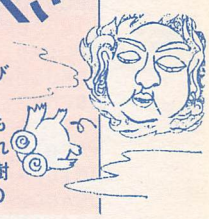
&HC000～&HC009
初期設定
&HC00A～&HC044
敵機移動
&HC045～&HC059
各種サブルーチン(座標更新サブ／自機撃墜フラグセット／Y座標増分の符号反転)

ワークエリア

&HCFFE
自機撃墜フラグ
&HCFFF
敵機数
&HD000～&HD09A
敵機テーブル(5バイトごとに次の順で配置。Y座標増分、Y座標、パターン、X座標増分、X座標)

プログラマからひとこと

それでOKさ



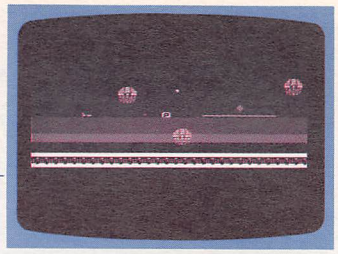
うちの部の3年生は、ぼくも含めて毎日遊びまくっちゃってます。まあ、人生なんておもしろおかしければそれでOKさ。ねっ、正樹中年。●BY ICHIGO

プログラム確認用データ

使い方は45ページを見てください。

```
 10> 19   20> 45   30>148   40>191
 50>241   60>  8   70>229   80>183
 90> 10  100>183  110> 87  120>103
130>118  140> 66  150>191  160>230
170>171  180>172  190>134  200>124
210>124  220>108  230>203  240>113
250>222  260>135  270>219  280>235
290> 51  300> 92  310> 94  320> 35
330>209  340>248  350>164  360>132
370>119  380>223  390>176  400> 69
410>195  420> 98  430>191  440>144
450>223  460>187  470>149  480>117
490> 42  500> 54  510>170  520> 90
530>227  540> 19  550> 85  560>135
570>234  580> 37  590>248  600> 84
610>185  620>186  630>137  640> 68
650>122  660> 23  670>147  680> 13
690>108  700> 87  710>112  720>247
730>230  740>135  750>238  760>246
770>207  780>198  790> 32  800>131
810> 98  820>170  830>252  840> 36
```

ミッション エー
MISSION-A



MSX2/2+ VRAM128K

BY LAMANT

遊び方は44ページにあります

```
10 'CDCDHOLHMCLJLIDCPFPKDCPGPKNNCBDNABMN
FPABMNMDAAAOBHAGAAMNEHAANNCBEBABMNFPABDO
AFDCKPPMMNGJAAAGADDOALJABOAAMNJDAABAPGDO
AHBOLIMNJDAACBJFMEBBAAHIAGBEMFOFNFAB
20 'AIAAMNFMAAOBABCAAAAJOLOBABAIAAAJMBBA
OJABMAAAMNFMAACBEAHLABBAAADOPPMNHHABAJDO
PPMNHHABAJDOPPMNGLABCBONMHBBNFMFAGBOMFAG
AEBKPFMLDPMLDPMLDPMLDPHHCDPBOGAPHHCD
30 'BDBAOMMBMFHIPOALDIAEABAIAAAJMBBANLDO
APDCINMJCBJNMJAGBADGABCDBAPLMJPOABMCEMLJ
ABAIAABBCIAANFCBPPAACCLDPMCBJHAACCLFPMDO
AHDCPCPDKPDCACPLNNCBMNAAMNFPABNBAGAE
40 'MFGICGAAOFABNCMGAJCLHODCPCPDOBCJCJCJ
BJCCLFPMABAIAANNCBMNAAMNFPABONFLLFPMMBBA
NJKPCBHIAABBENMGAGBIMFIHIHEPAGAAOLAJOLOF
CJCJCJCJCJCJCJCDCDCDCDKPAGHMMFNFEPAG
50 'AAOLAJOLPFBKMNHHABCDPBDMOGADNBMBBAOK
BDBDBDBDOBCDMBBAMJMJPOACMCNILJCBIDMDAGAI
FGCDHOCDFOCDNNCBENABMNFPABBAPBDKMAMGDNEH
MLCAIHIHIHIHJAFPBGAACBFNMEBJBGACAGAH
60 'HOCDFOBENNCBENABMNFPABCDBAPCCBCIABCC
KIMHDOAHDCKDMHCBNGMGAGPPDGAACDBAPLCBNKMG
AGAOBGAAHIPOAIDIAEBGPINGAHIHIHIHIHMGBHHH
CDKPICHHCDDGGMCDCDBAODDGGACDDGEACDDG
70 'AACDCDAGBBDGNJCDDGAACDCDCDBAPGMJPOAE
CADMAOAAAGAFMFAFHIMNNIAAMBLHCABLBAPEAMFJ
MLDLMLDLMLDLMLDLMLDLDOHHBGAPNNCBENABMNFP
ABBINJAGAKMFMNBMLKMBBAPJCBLNMGKPHHCD
80 'HHCDHHMJPOADCAEIAGAPMFHINNCBEJABMNFP
ABHIOGAPLHCIABDNFHHIOGPAPFMLDPMLDPMLDPML
DPLHPBCIACNGBAICFHHJOGAPLHCIABDNFPHKMBFA
NNCBENABMNFPABBAMHCBKJMHDEBBBACHBLHK
90 'LDCAPLMJDOAGMNEBABOGAHLHCAAFDOGDDCLP
MGCBOLPDHOLHCIAHDGAADOAFMNGCAACBINMJHONG
AMDMOGADEHIHIAMGAMHHCBBCMHCDCDHOPOAJDIBC
MGAEHHPOCADIAIDGBMCLDGAACLDGNJMDADLM
100 'DGAAAGADMFAFHIMNNFAAMBLHCAAEBAPEBIF
BCBBCMHPOAICIAGPOADCICIDABCPFOFHONGAGPOC
IDIABHHCDCDDGAEOBPBBIBEPOAHDACFPFOFHOMGA
GPOJADAABHHCDCDDGAIOBPBPOABCIBKPOAFCI
110 'BGDAALCDHOMGAGPONADAAMHHBIAJCDHONGA
GPOBADIABHHPNCBCGMHDOANPFPOANCIBHPOAFDIA
LDKJOMHPOABCIAMPOPKDADAPNHOEEDMPOACDICIC
BBCMHEGPNHOAANGAILIDABMPNHOAAMGAILIDI
120 'BECDEGPNHOABNGAILIDAAKPNHOABMGAILID
IACBIALABAEAAPNAJPBDNCALDBIFCCBLPMGPBPOA
NCIDLPFOFDOAPDCOLPDDOAFMNGCAAOBHOLHCAAOD
OBADCBEMHPBCBGAMDMNCKMDBIHIDFPBPOAFDI
130 'BADKJOMHLHCABPPNDGACBAPNDGEEPPBIBFP
NDGEEAABIAPDECBGNMDMNCKMDPNDGAANJPNDGABA
AAGAFMFAFHIMNNIAAMBLHCAAEBAPEBIDNCBBGMHA
GAEHOPONJCADDCDCDCDCDBAPFBBBGMHAGAEMF
140 'CBBCMHHOMGADBCBDHIDNDNIHIHIHIHNGAIC
DEGIABCBDDOGIBCBDBDMBBAOBCBFKMDDGAPCDCDD
GHICBFKMDHOLHCIANDFDFDFCDCDDEDECBFHMDMNC
KMDNNCBBGMHDOAEPFDOACAINNHOAAPONJCIGC
150 'POJADAHAPOCIDIGMNNHOABMGBAPOOPDAGDP
OBADIFPNNHHABPNCBCKMHAGAIMFDKJOMHPOABCIA
MPOPKDADAPNHOEEDMPOACDICINNEGAAPNHOAANGA
ELIDABNPNHOAAMGAMLIDIBFNNEGABPNHOABNG
160 'AILIDAAKPNHOABMGAILIDIACBICEABAEAAP
NAJMBBALMAIDNCAJCNNCDNNCDNNCDNNCDPBDNCAI
DBIGNNNDGAANJNNDGABAABIOEDKJOMHLHCADNPNE
OEEEHCBNHMDAJEOCKLNMGAJCCLNMGCBGEMDMN
170 'CKMDPNDGACAMPNDGEEPPCBCGMHHOPONJCAB
FCDHODMOGAPHHCAANCLPNHOAAHHCDPNHOABHHCDD
GAMBIJJCBHIMDMBHIPOAICABCCBEAHFABIAAADOA
CMNGLABCBJPMHDECBGEMDMNCKMDBIJDCBCGMH
180 'HOPONJCIANCDHODNHHPOAIDAAFDGAACLDGN
JDKJOMHLHMCDLLPCBNGMGDECAAFCBNHMGDEDEDKN
JMGMLDPMLDPIHIHEPAGAACBGOMHAJHOLHCAHDOFC
BMCMGDKNHMGEPAGAADKNJMGMLDPMLDPMLEHCI
190 'ABAMAJHODCNIMGOBPOBEDIAEKPDCNGMGHHL
HCIELHOEHIHIHIAEPAGAAOFCBJLMDAJOLOBHOOFL
HABEEAAONECPOAFCIBDPOAHCIAPBKMGCIOGDPBCM
GDCHHCDBDBKHHBIANDGCICDBDBKMGCIOGHPBC
200 'MGIAHHCDBDBKHHOBCDBDBKHHCDBDBKHHCDD
GAANNCBCKMHAGAIMFCBBCMHNNHOEEPOPPCICMPOA
BDAELBIDCNNHOAANNEGEFIAPOJADACHPOCIDICDN
NHHAANNHOABNNEGEGIAPOPFDABFPOAEDIBBNN
210 'HHABBIBINNHOACMGAENNHHACPOCADIAMNND
GAANJNNDGABAANNDGEEAAABAEAANNAJMBBAKJMDN
HLOPOABCACANNHOAAPOIIDAAPPODADIALNNHOEHD
MOGAPNNHHEHCAJNNNHOEFOOPPNNHHEFBIJDPO
220 'ACCABKNNHOEGPOPIMMLOLONNHOABPOLEDII
ANNDGEGPINNDGACEEMDMOLNPOADCIAEPOAGCAAGM
NLOLOMDMOLNPOAECABMNNHOEFLHMCMOLNNNHOABC
DEGCLLINMLOLONNHOEFIHIHNNHHEFMDMOLNPO
230 'AFCABLNNHOEGPOPPMCMOLNNNHOAAEGLINKM
OLNNNDGEFAANNDGEGPGMDMOLNPOAHMCMOLNNNHOA
CPODACIAEMGAEBIACNGAENNHHACMDMOLNHONNEGA
AJABPMLCPMLCPMLCPMLCPMLCPMLCPMLMHIHNN
240 'HHEFMJDKNIMGDMPOBENKOOMACBGOMHAGAIH
OLHMCOOMACDCDCDCDBAPFCBGOMHAGCADGAACDBAP
LDOABCBJOMHHHDNCDHHCDHHCDHHDKNIMGNGBEEHM
LCAMLCAIHIHIHIAEPAGAACBODMDAJBBCKMHCD
250 'HODCMBMGCDEGCDEOCDDOAIPFHIBCBDHJBCB
DHOBCCDBDBDPBDNCAPANNCBCKMHDKJOMHPOPKMKI
EMAPOPLMKJHMADKMBMGEHDKJPMHLIDIAPDOPKDCJ
OMHCKLNMGABGEAAAJCCLNMGNNHOEFDMNNHHEF
260 'POADCACIKPNNHHEFCBBCMHHONNEGAAJADOA
ABHDNOOPPMLMHNNHHEGCDHONNEGABJADOAABHDNO
OPPMLMHNNHHEHDKNIMGPOBECADPNNHOABPOKADIA
HNNEGEHIANNHHABNNHOEILHCIBCNNHOAAMGAC
270 'NNHHAANGHIDOAABHNNHHEIBIBANNHOAAMGP
ONNHHAANGDIDOAABHNNHHEICBBDMENNDGEEPPBIH
APOBFCAEGAGAINNHOEGNNFGAAIHICNNHHAANNHOE
HNNFGABIHICNNHHABBBAEAANNBJBAODNNCBCK
280 'MHNNHOEFPOACMCOOMAAGAHNNHOFONNHHGCN
NHOFPNNHHGDNNCLNNCLNNCLNNCLBAOKMDOOMAPOB
GCAAFCBCDMEBIAHCBEDMENNDGEEPPNNHOEGNNEGA
AIHIANNHHAANNHOEHNNEGABIHIANNHHABNNCB
290 'CKMHNNHOEEDMOGAHNNHHEEMLDPMLDPIHIHI
HIHEPAGAAAJBBCOMHAGAHMFHONNEGAAIABCCDBDH
ONNEGABIABCCDBDBDBDMBBAOKBIGKCBKAMHHOPOA
PDIGCDGAANNDGACAMDOPLDCJOMHCBKAMHHODM
300 'HHPOBADACFNNHOACMGAENNHHACPOCADIALC
BGEMDMNCKMDDOBANNHHACAGAINNHHACBBAEAANNB
JBAPGBICICBNHMGDEDEKPDCJOMHAGAINNDGAANJN
NHHABNNHHEENNHHEFNNHHEGNNHHEHBBAEAANN
```

```
310 'BJBAOGMDKOMCCBIOMHBBNJMGBKDMOGBPBCP
OBANCJHMBMLDPMLDPIHIHEPAGAAAJHOLHMCJHMBO
LDKJOMHLHCIAJPOPKDAHPCBCKMHBIBECBGOMHAJH
OPOAFCIHBDMPOACDIGMLHABEEAAONECOLNFDG
320 'ABDKBCMHEHBKNGCILIDAAJBKMGCILIDIAHK
PBIAGDOPOBIACDOACCDHHBDDKBDMHEHBKMGBALID
IBBBKNGBALIDAAHHOLHCIAHKPBIAGDOPOBIACDOA
CCDHHBBAAAADKNIMGPOBEDIAEFOCLFGCDHOIH
330 'IDHHCLHOIHICHHLHABEFAAONECNBBKHHCDB
DBKHHCDDGCACBEKMHBBIOMHDOAEPFNFOFBKLHCIB
JBDBKEGIAPOJADABBPOCIDIANHHBDCDBKEGIAPOP
KDAADHHBIAIOBDGNJNBKPBCBIACOBNBCDCDCD
340 'CDBDBDBDBDPBDNCAMKCBKDMHHODMOGAHHHL
HMCKIMCCBKEMHHODMOGABHHDMGPCGAACJCJCJCJC
JHNCJCJCJBBCIAABJCCKFMHMGBPAOACEHMNEHAAA
OBCAGAAMNEHAACBAAHGAGCACDMNHEABNGAHMN
350 'HHABCDCDCDBAPCCBKCMHHODMPOBPDIABKPH
HDMGPCGAACJCJCJBBGCPFOLHDCDHCCDBBCIADHDC
DHCCDBBPIAAHDCDHCCDONFLKHMHHDCDHCCDBBAIA
AHDCDHCCDBBHAAAHDCDHCCDCDKPHHCDHHCBGC
360 'PFNNCBJBABMNFPABCBDPMDONFLKFMHHDCDC
DHCCBEHMDONFLKHMHHDCDCDHCDOACNNCBDBABMNF
PABOGABCAPDCBDKMDHOPOPPCIAJEPCDEGMNEHAAC
DBIPCCKKFMHCCKHMHBIAGAOBCEHMNEHAACBNK
370 'MGBBAAHGAGCAMFOFNFBBKKMHHOBCCDBDDKK
DMHEOIBBCCDBDHOBCPFDOCAJAGPCGAACJCJCJCJB
BAAHEBJOLPBGPCGAACJCJNFBBONMHBJNBABBAAAM
NFMAANBNFCBKKMHABADAAMNFMAANBBDBDBDBD
380 'OBCDCDCDCDMBAFCALBDKJOMHPOPKMACBKBM
HHODMOGABHHMACBEAHFABIAAADOACMNGLABCBGEM
DMNCKMDCBKAMHDEMJPDHOPOPPCIAICDFOMNJDAAC
DBIPDPLMJCABACBAACCAACDAACEAICFAACGAA
390 'CHAACIPACJAACKHACLAACNAACONAPPAHJOA
IAAAAAAABAAPPALAAAMCIAGBAAHJPAKBAANAAPPA
HLNAJBAANAAACPOADAAPPAHLNAJBAANAAACCEADA
APPABAAAAACHAAAAKFCAFALGEAGAMFHAGANDD
400 'ADAOFFAFAPHHAHAAAAAAAAAAAAPFDIADPMA
AAIEIAAAEAAPFDMAAPLAAPFGAAAPNAIAACEACPPA
APPEAAAPBAIAADAADPNAAPFDEAAPNAAPFGAAAPKA
AAEDEAAADAAAEGAAAAGAAAEAFADAEAGAIAEAB
410 'ACADAHAALEGEMIFMFIFIFAFEFAFEFAAAJGC
IAAEMCICICICICICICIAAMIGELEFMFAGAFEGAGAG
AGAAAPKFANCFMFIFIFIFMFAFMFEAABAAACAPCCAA
OCAPIDAAIDAPCCAAAAAPABAAABABABAAACAPO
420 'COPLDMPHEKAAAAPABAAABABABAAACAACCOA
FDMAJEKAAAAAAABAPKCAAGCAPCAKONBKAOAKBDBKA
AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAFFAEGGAFHHAGFGAFC
GACEGAEDGADBBADDDAFFFAHFHAFCHACEHAEDH
430 'ADDEADEFAEFGAFGCAFCAABFAACEAABDEADE
FAEFGAFDEADAEAACEACBEABAAMAHAOPFMIAAAAAI
AOAHIOHHIOAIAAAIAOAHIOHHIOAIAAAHOMDNLMDN
PHOAAAAAABIDMHOHODMBIAADMHOPPPPPPPPHO
440 'DMDMHOOHMDMDOHHODMDMECIBIBIBIBECDMA
AAABADIBAAAAAAAAAAAHNPKHNAAAAAABIHOHOOHJ
JHOGGJJAAOABNONBOBOONAAAAOABNBOONBOBNOAJ
JHOGGNDMDGGHOJJDMHIKGFIFIKGHIDMAOBPGM
450 'BLBLGMBPAOAGAHAIPGAIAHAGAACIGMOOFEO
OGMCIAACEGGOHFKFKOHGGCENLOHJJGGCEMDMDECO
MPOOPPPOPPPPPPPPPPPPPPOPDPOPOPOPAAAAAAIAM
AOAPAPIPMPOPPPPOKPPPPPPOPOPDPOPPPPP
460 'PPPPPPPPOPPPOPPOOMPPPPPPOKPPPPOPMP
IPAOAMAIAAAAAAAAAAAOHBPPPFHPPFPFPPPFHPPB
POHAAAAAAAAPPPLPPPLPINHNHPIPLPPPLPPAAAAA
AAAAAAAACACBPPPPPBPACACAAAAAAAAAAHAAL
470 'BMBPPPOEPLPLOEPPBPBMALHAAAALBPDLHPP
LPGPJPJFGGJBOFFCKCJAFABNAPINMPONPGPJPJPG
KJGHIKKFEJEKAIAPPOPNOPPOONNNOOPPPOPOPPPL
PLPLKKKPKKKKKKPLLLLLLLLKPLPPPLPKPPPPPP
480 'PPPPPPPPPPPPOPOPPPEPPFEDCDPNNPOONOP
ONOPONOOPOPPOONOPPOOPPOEFPDDPFEPOOPOOPPE
FPCPFEPEFPCCPFEFFECCPPPEEFEFEFEFFFFOPPPP
PPOFFEEDEDEDEDDDEDEFNPPPPNFEDNNEFEFDE
490 'OPPOEDFEFEFEFEFEFFCFEEFEFDIGGIGIGGJ
JIIIIJIIIIGIJGIJGJIJIJIIIIJIIIJIJJIJIJIJ
JIJIJHJHJJHJIJIJIJIJHJJIJJJJJJJJJHJIJJJH
JJJJJJIJJJHJJJJHJJJJHHJJJHJJJHJHJJH
500 'JHJHHHJHJJJHJHHHHHHJHHJHJJJHHHHHHHH
HHHHJHHHJHHJHHJHHHHHHHHJHHHHHH¥
510 CLEAR300,&HB7AF:COLOR15,0,0:KEYOFF:S
ETBEEP4,4:DEFINTA-Z:Z=&HC6C0:POKE&HB7FD,
0
520 FORI=0TO52:POKE&HB7B0+I,VAL("&H"+MID
$("AF32FDB71100B82A76F62323232323237E2
3FE5CC8B728F1D641CB27CB27CB27CB274F7E23D
641B112134F3AFDB7A932FDB718DC",I*2+1,2))
:NEXT:DEFUSR=&HB7B0:A=USR(0):IFPEEK(&HB7
FD)<>156THENPRINT"ﾏｼﾝｺﾞﾃﾞｰﾀﾆ ｴﾗｰ!!":END
530 SCREEN5,2:OPEN"GRP:"AS#1:A=RND(-TIME
):DEFUSR=&HB800:R=9:GOTO560
540 COLOR,,0:SETPAGE0,1:CLS:LINE(57,0)-(
199,50),2,BF:FORI=0TO5:IFI<2THENFORJ=0TO
2:PSET(64+I,60+J*40),0,OR:PRINT#1,MID$("
    1989 LAMANT        GAME OVER     CONGRA
TULATIONS !",J*17+1,17):PSET(96+I,180),0
,OR:PRINT#1,USING"SC######00";SC:NEXT
550 PSET(77-I*(I<3),35),0,OR:PRINT#1,"MI
SSION -":PSET(177+I,42-I):DRAW"S16C15M+0
,-8M-4,+8BM+2,-3M+2,+0":NEXT:A=USR(0):CO
PY(0,0)-(255,43)TO(0,212):RETURN
560 IFR=9THENY=0ELSEIFPEEK(Z+82)=217THEN
Y=100:R=0ELSER=R+1:IFR=4THENPOKEZ+82,217
:SOUND7,188:PLAY"V15T2550L8CDEFGAB1","V
15T2550L8CDEFGAB1":Y=140ELSE590
570 GOSUB540:FORI=0TO50+(R<9)*35:COPY(0,
Y+I)-(255,Y+I),1TO(0,70+I):COPY(0,180+I-
(R>0)*8)-STEP(255,0),1TO(0,86+I):VDP(24)
=230+IAND255:FORJ=0TO99:NEXTJ,I:COPY(0,6
0-(R<9)*8)-STEP(255,7),1TO(0,170)
580 IFR=4THENFORI=99TO245:VDP(24)=IAND25
5:COLOR=(15,3,0,3):VDP(24)=245:NEXT:A=US
R(4):GOTO560ELSECOLOR=NEW:A=USR(4):R=0
590 A=USR(0):POKEZ,R+1:FORI=0TO19:POKEZ+
I+2,ASC(MID$("@@C@CCHJI@AATT@@FHIGD@ADAC
C@GGGDUU@@FGGGB@BEE@KEBEEEVV@@FHIGFFFJTT
FFFFUUWW@@AAAA",R*20+I+1,1))-64:NEXT
600 FORI=1TO15:COLOR=(I,0,0,0):NEXT:A=US
R(1):SOUND12,10:ONR+1GOTO630,620,630,610
610 FORI=0TO50:PSET(RND(1)*248+8,RND(1)*
80+40),RND(1)*15:NEXT:FORI=0TO3:LINE(8,9
0+I*8)-(255,90+I*8+I),7,BF:NEXT:GOTO630
620 FORI=0TO9:X=RND(1)*160+8:Y=RND(1)*40
+40:FORJ=0TO7-(Y<55)*4:K=RND(1)*40+X:LIN
E(K,Y+J)-STEP(RND(1)*30*(-(K<164ANDY<55)
+1)+15,0),6-(J>5)*2:NEXTJ,I
630 FORI=1TO3:COPY(0,0)-(255,212)TO(0,0)
,I:BEEP:BEEP:NEXT:E=0:V=0:VV=1:A=USR(2)
640 A=USR(255):FORI=0TO50:NEXT:IFPEEK(Z+
23)>13ORPEEK(Z+82)=217THENE=E+1:IFE>10TH
ENA=USR(3):IFPEEK(Z+233)=10THENSC=PEEK(Z
-2)*256+PEEK(Z-3)+PEEK(Z-1)*10:GOTO560
650 IFPEEK(Z+84)>9THEN640ELSEV=V+1AND31:
VV=VV+(V=0)*2*VV:SOUND6,31:SOUND7,159:SO
UND10,15+15*(VV=1)+(V/2)*VV:GOTO640
```

リストを打ちこむときの重要注意

このプログラムの行100から行590のREM文は特殊な形式のマシン語データなので、十分注意してかならず打ちこんでください。また、リストの先頭にはあらたに行を追加しないでください。RUNするまえにセーブも忘れずに。

プログラムを走らせたあと、BEEP音が変わりますが、故障ではありません。もとにもどすには、SET BEEP 1,4として、リターンキーを押してください。

変数の意味

グラフィック座標

K、X、Y……画面作成用

その他の変数

A……汎用
I、J……ループ用
R……ラウンド数／タイトル表示用フラグ
SC……スコア
V、VV……波の音演奏用
Z……メモリのワークエリアのアドレス

プログラム解説

10～500　REM文の形式で置かれたマシン語データ(行520で設定される別のマシン語プログラムによって、&HB800以降に書きこまれる)

510　初期設定1

520　行10～行500のマシン語データを転送するためのマシン語書きこみ／USR関数定義と呼び出し

530　初期設定2／上で転送されたマシン語のUSR関数定義

540～580　タイトルやゲームオーバーなどのメッセージ表示

590　面ごとに敵の攻撃パターンをワークエリアに設定

600～620　各面の背景作成

630　作成した背景をページ1～3に転送、変数設定

640　USR関数呼び出し、ゲームオーバー判定処理

650　波の音演奏処理

マシン語解説

&HB7B0～&HB7E5
マシン語データ転送＝USR※行520で定義、実行される

&HB800～&HB8B8
画面設定、PSG初期化、スプライト定義＝USR(0)※行530で再定義される。以下同

&HB8B9～&HB94B
背景の表示＝USR(1)

&HB94C～&HB9D7
パレットテーブル書き換え／座標初期化＝USR(2)

&HB9D8～&HBA17
トリガー入力があるまで文字を点滅させる＝USR(4)

&HBA18～&HBA63
各パレットの暗転＝USR(3)

&HBA64～&HC339
メインルーチン＝USR(255)

&HBA64～&HBA72
隠しコマンド用

&HBA73～&HBA80
周辺色を黒にする

&HBA81～&HBA8F
レーザーの色を変える

&HBA90～&HBB0E
スティック入力(移動計算)

&HBB0F～&HBBB5
自機の衝突判定処理

&HBBB6～&HBC02
トリガー入力(レーザー発射)

&HBC03～&HBC3F
レーザー移動

&HBC40～&HBD08
レーザーのあたり判定処理

&HBD09～&HBD1D
パワーカプセル移動計算

&HBD1E～&HBEBD
敵出現、敵移動計算

&HBEBE～&HBED6
敵のY座標計算

&HBED7～&HC083
ボスキャラ出現処理、ボスキャラの移動計算

&HC084～&HC0ED
ボスキャラ爆発処理

&HC0EE～&HC1D4
敵攻撃処理

&HC1D5～&HC2AD
背景のスクロール処理

&HC2AE～&HC329
各キャラクタの座標などのデータをVRAMに転送(実質的な移動表示)

&HC32A～&HC339
効果音演奏

ワークエリア

&HC33A～&HC356
VDPコマンド用データ

&HC357～&HC382
効果音データ

&HC383～&HC39A
パレットデータ1

&HC39B～&HC3E2
敵出現データ、敵の点数

&HC3E3～&HC45C
ボスキャラ出現用データ／ボスキャラ形成用データ

&HC45D～&HC494
パレットデータ2

&HC495～&HC64C
スプライトデータ

&HC64D～&HC6AC
背景データ

&HC6BD～&HC6BE
スコア

&HC6BF
シールド数

&HC6C0
ラウンド数

&HC6C1
出現ボスのライフ数

&HC6C2～&HC6D1
敵の攻撃パターンデータ

&HC6D2～&HC6D5
背景用色データ

&HC6D6～&HC6D9
敵の攻撃パターン用データ

&HC6DA～&HC759
各種座標データ

&HC76E～&HC7A1
敵、敵ミサイル、ボス用

&HC7A2～&HC7A8
スクロール用

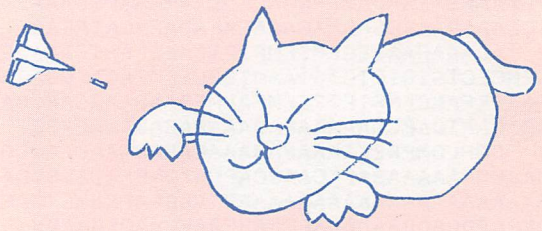
&HC7A9
パレット用ワークエリア

&HC7AA～&HC9CC
スプライト表示用データ

プログラマからひとこと　慎重に

このプログラムのマシン語データには、いちおうチェックサムがついていますが、完全ではないので、REM文以降のデータは慎重に入力してください。

●BY LAMANT



プログラム確認用データ

使い方は45ページを見てください。

```
 10> 5    20> 83   30> 22   40>167
 50>140   60>142   70>152   80>119
 90>146  100>106  110>206  120>206
130>159  140>129  150> 67  160> 65
170>236  180> 21  190>116  200> 73
210>168  220>118  230>127  240> 5
250> 40  260> 82  270>100  280>196
290>110  300> 50  310> 66  320>193
330> 13  340>200  350>175  360>141
370>177  380>141  390>244  400> 72
410> 49  420>239  430>110  440>212
450> 26  460>176  470>135  480> 2
490>134  500>224  510>231  520>167
530>102  540>254  550> 50  560>132
570> 73  580>243  590>218  600>206
610> 85  620>227  630> 78  640> 79
650> 38
```

FANDOM INFORMATION

ファンダム通信SPECIAL

■おたより募集！

来月から、このファンダム通信スペシャルのコーナーを読者にも開放します。BASICのおもしろいテクニックの自慢、ファンダムに掲載されたプログラムの感想、だれか腕達者なプログラマに作ってほしいゲームのアイデア、読者から読者へのメッセージ、ファンダムへの要望などなんでも受け付けます。投稿の内容次第で、いろんなコーナーを作っていきますので、胸に秘めたなにかがある人は、ぜひ、Mファン編集部「ファンダム通信スペシャル」係まで(あて先は45ページ)どしどしおたよりをください。掲載されたおたよりのなかでとくに胸を打ったものには、感動の度合いに応じてテレカなどのプレゼントをさしあげます。

また、プログラミング上の質問にもこのスペースで答えていく予定です。

■8月号選考会から

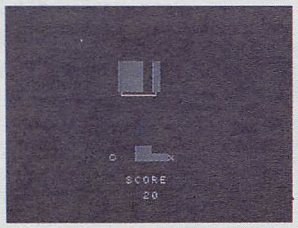
今月は、1画面に14本、N画面に8本、10画面に8本の作品が第1次選考会をパスして、最終選考会に残りました。FP部門のほうは、すでに採用決定作品が2本たまっていたので、10月号選考会までお休みです。

今月は、1画面タイプと10画面タイプが激戦区でした。とくに惜しかった、1画面の『ポタポタ』、10画面の『クライム』、『メタルボール』、『シマリス』はバグ取り、バージョンアップしての再投稿を望みます。なお、4作品の作者には、残念賞のテレカをさしあげます。

ちなみに、今月掲載の『そこにビルがあるから』は、投稿時には1画面だったのですが、編集中に致命的なバグが見つかり、それを直しているうちに1画面を超えてしまいました。

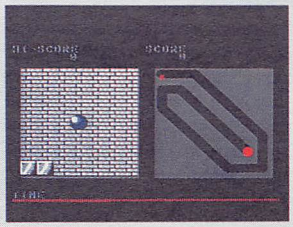
採用まであと一歩

ポタポタ



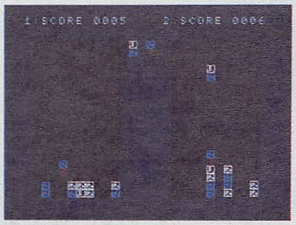
熊本・中路智博(16歳)作品。2種類の水滴をパイプの切り換えで仕分ける反射神経ゲーム。おもしろかったが、パイプがいつもチラチラしているのが気になった

メタルボール



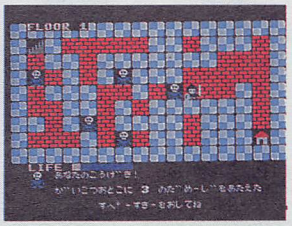
千葉・伊藤薫(13歳)作品。ボールのレーシングゲーム。多機能でダイナミックで美しい。だが、ゲームバランスがやや悪く、さらにエディットモードにバグがあった

シマリス



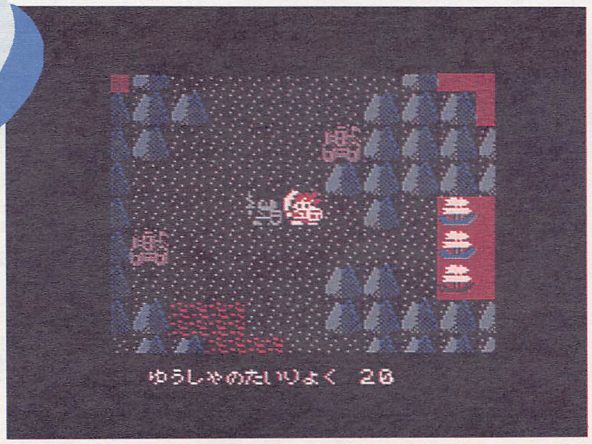
愛知・石原礼暁(19歳)作品。シマリスとならべてブロックを消すテトリスのパロディ。すごくよくできているが、2度RUNすると暴走する致命的な欠陥があった

クライム



静岡・酒井健一(17歳)作品。パズルとRPGを合体させたゲーム。発想はすばらしいし、よくまとまっているが、敵との戦いが単調で中途半端な感じになった

Coming soon 『まものクエストII』



↑まものクエストIIのタイトル画面

←調子のいい「くうねる」を連れてガランディ王国の波止場(はとば)付近を歩く。船が3隻あるが、今回は……

88年9月号に掲載され、大反響を呼んだ『まものクエスト』(TPM. CO作)の第2弾がついに投稿されました。タイトルはもちろん『まものクエストII』。プログラムは、掲載ページにして7ページくらいの長さですが、ちょうど夏休みでもあることだし、夏の思い出にぜひ打ちこんでほしい作品です。

ジョークと驚きにあふれたRPGという点と、ヘンな魔法となんだかわけのわからない武器で戦っていくという基本設定は同じですが、ストーリーは前作以上に謎に満ちたおもしろさで、魔物も魔法も期待を裏切らないおもしろさです。とくに、あの魔物とあの魔物とあの魔物にやられたときの驚きと笑いといったら……(くわしいことは秘密。なにしろ、作者から情報規制がかかっているもので)。なんと、連れもいます。くうねるという若者ですが、こいつがまたいいかげんなやつで……。

じつをいうと、編集部ではまだエンディングまでいっていません。来月までに解けるかどうかちょっと不安ですが、とにかく来月掲載します。お楽しみに。

MSX フォーラム サウンド

フォーラム塾長
よっちゃん

第8回

短いプログラムをなるべくたくさん載せたいこのページだが、今回は不本意ながらちょっと長いものが多くなってしまった。そのかわり、ビジュアルにもちゃんと凝った、おもしろい作品が多いのだった。

規定部門：今月のお題「ゲームオーバー」

今月のお題は、わかりやすい「ゲームオーバー」というテーマだったためか、多くの投稿が寄せられた。一線を超えているものがけっこうあったのだけど、厳選した結果以下の作品が残った。まずは千葉県の大林春彦くん(M)の「無念の涙」。スマートです。

『無念の涙』 千葉・大林春彦

```
10 SCREEN1:KEYOFF:WIDTH31:COL
OR 15,1,1:LOCATE7,10:PRINT"う
わっ！やられた":FORI=0TO400
20 NEXT:A$="L4O5F+L8C+C+L4DL2
C+L4FL2F+"
30 B$="L4O4B-R1BL2B-"
40 PLAY"T140XA$;","T140XB$;"
50 LOCATE7,10:FORI=0TO15:PRIN
TMID$("G A M E O V E R",I+1,1
);:FORL=0TO100:NEXTL,I
```

メッセージが「GAMEOVER」という表示にかわっていくところがプリティ。

次はCABIN"中村"MILD(M)の「GAMEOVER+哀愁」。「さようなら」と「しみじみ」の2段メッセージが強力。

『GAME OVER+哀愁』
兵庫・CABIN "中村" MILD

```
10 SCREEN1:KEYOFF:WIDTH30
20 PLAY"S9M20000O4L2ECDEO3A1"
,"S9M20000O4L2DO3AO4CDO3F1":F
ORI=0TO3000:NEXT
30 LOCATE10,9:PRINT"さようなら
":FORJ=0TO2000:NEXT:FORI=0TO2
4:PRINT"":NEXT:CLS:FORJ=0TO10
00:NEXT
40 IFSTRIG(0)THEN70
50 LOCATE4,14:PRINT"「もう、いい のかな・・・・ESCキー":LOCATE4,16:PRINT"
「もっとむなしく。」のかな・・・・SPACEキー"
60 IFINKEY$=CHR$(27)THENCLS:E
NDELSE40
70 CLS:PLAY"L4O4CFF2GAO5CFDC.
R8L4DO4FF2G2A2.R4AO5DC2.DFDCD
CO4AO5CO4AFAGFF1":LOCATE10,10
:PRINT"しみじみ":FORI=0TO1300
0:NEXT:CLS:END
```

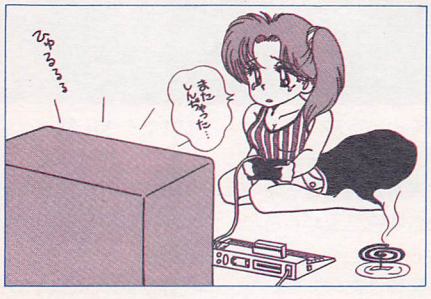
岡山県のA1クン(MSX)の「XEVIOUS」は、原作の音と画面をうまく編集して、イメージをうまく伝えている。音がリアルなのに加え、「GAME OVER」の文字までそっくりになっているのが、フフフ、よい。「へたな人がプレイしているときの音をよりリアルに……追跡したものです」。ちょっと長いのだが、「短くしようと思ってもこれ以上はほとんど無理でした」とある。

『XEVIOUS(ゼビウス)』 岡山・A1

```
1 A1$="T196V13O5L8F4.FR8CFAO6
CO5AR8F":A2$="GR8GGR8D4R8GFR8
EF4.FR8CFAO6CO5AR8FG-R8G-G-R8
FF.F1"
2 B1$="T196V13O4L8A4.AR8AAO5C
FCR8O4A":B2$="O4B-R8B-B-R8B-4
R8B-B-R8B-A4.AR8AAO5CFCR8O4AB
-R8B-B-R8AA.A1R8"
3 X$="FFFFRFFFFR":C1$="T196S0
M15000O2L8"+X$:C2$=X$+X$+"FFF
FR8M30000F1"
4 SCREEN1:COLOR 15,2,2:CLS:KE
YOFF:WIDTH30:PLAY A1$,B1$,C1$
:PLAY A2$,B2$,C2$
5 FORA=0TO3:FORI=47TO44STEP-1
:PLAY"T150V14L16O4CO5CN=I;O5C
ECO4BO5C":NEXTI,A
6 GOSUB8:PLAYA1$,B1$,C1$:PLAY
A2$,B2$,C2$:GOSUB8
7 PLAYA1$,B1$,C1$:GOSUB8:BEEP
:GOTO9
8 FORL=-1TO0:L=PLAY(0):NEXT:S
OUND7,7:FORI=15TO0STEP-.2:SOU
ND6,RND(1)*5+11:SOUND8,I:NEXT
:SOUND7,120:RETURN
9 FORI=0TO55:VPOKE776+I,VAL("
&H"+MID$("7C8680BE8E8E7C007C8
E8E8EFE8E8E00FCB6B6B6B6B6B600
FEE0E0FEE0E0FE007CE2E2E2E2E27
C00E2E2E2E264281000FCE2E2FC8E
8E8E00",I*2+1,2)):NEXT:LOCATE
10,11:PRINT"abcd efdg":FORI=
0TO1500:NEXT:LOCATE11,14:PRIN
T"!!?･･･。"
10 GOTO10
```

©ナムコ

愛知県のEMI(M……得点システムはイラストも同じ)の作品。「プログラムできないのでイラストでがんばってみました！」という。女の子の投稿で、ロリータっぽくて妙にエッチだ。あやしいなあ

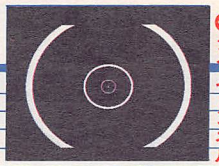


東京都の武尊・Eの作品。気持ちはわかるは違うが、Mファンの全ページにおいて、もっとも投稿が掲載されやすいのは、今のところこのページのこのイラストコーナーだ。投稿を待つ

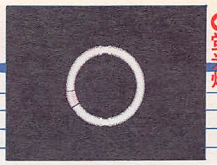
日本音楽著作権協会(出)許諾第8970651-901

応募規定 MSXサウンドフォーラムに投稿するときは、①ハガキの裏面やびんせんに、作品名・住所・氏名・ペンネーム・称号を書く。②行番号は赤字で書く③プログラムはなるべく1行29字にして、すべて大文字でかく。⑤ディスクやテープで投稿するときは氏名と作品名を書いたラベルをかならずつける。以上のことを守って「ファンダム内サウンドフォーラム」係規定部門または自由部門までお送りください。あて先はファンダムと同じです。

※このコーナーの掲載プログラムは、無印＝MSX（ＲＡＭ８Ｋ以上）MSX2/2+用、＊＝MSX2/2+（ＶＲＡＭ64Ｋ以上）用、＊＊＝MSX2/2+（ＶＲＡＭ128Ｋ）用です



©タイムトンネル



©蛍光灯

自由部門：ビジュアルにびっくり

まずはおなじみのシンプルな作品から。神奈川県のIllegal function call(M……ペンネームなんとかして)のいかにもな作品。ふふふ，そっくり。

『パソコン通信』
神奈川・Illegal function call

```
10 A=RND(-TIME):SOUND7,62:SOU
ND8,15:SOUND0,53:SOUND1,0:FOR
I=0TO2000:NEXTI
20 IFRND(1)<.5THENSOUND0,60EL
SESOUND0,68
30 GOTO 20
```

「田園」は、ベートベンの同名曲のエッセンスを俳句のようにシンプルかつチープにまとめている。和歌山県のトンネルバージョンくん(M)、これはなかなか着眼がよいぞ。

『田園』和歌山・トンネルバージョン

```
10 PLAY"O4T120V12L32GAGAGAGAG
AGAGAGAGAGAGAGAGAGAGAGAGAGAGA
GAGAGAGAGAGAGAGAGAGA",,"RT12
0V15O5L16ER8CR2ER8CR2ER8CR2",
"T120V15L16O6ER8ER2ER8ER2ER8E
R2"
20 GOTO10
```

今月は大物新人が現れた。香川県の中山正智クン(MS)だ。プログラム8本入りのディスクで投稿してきたのだが、とくに以下の2作品が優れている。まず「タイムトンネル」は、画面が動きはじめ音が出るまでちょっと時間がかかるが、はじまるとすごい。「オオ／」と編集部にどよめきが走った。

『タイムトンネル』＊＊香川・中山正智

```
10 SCREEN7:X=256:Y=106:U=2
20 FORI=8.375TO0STEP-.125:CIR
CLE(X,Y),2^I,U:PAINT(X,Y),U:I
FU=15THENU=2:NEXTELSEU=U+1
30 NEXT:FORI=15TO2STEP-1:COLO
R=(I,7,7,7):SOUND0,99:SOUND1,
0:SOUND7,0:SOUND8,15-I:COLOR=
(I,0,0,0):GOTO30
```

ビジュアル的には「タイムトンネル」を超えていたのが「蛍光灯」。RUNしたあとでスペースキーを押すと、グローランプが点滅し、蛍光灯が点灯する。音はいまいちだがビジュアルの説得力がすごい。丸い蛍光管の影が実にリアルだ。拍手を送ろう。

『蛍光灯』＊＊香川・中山正智

```
10 COLOR1,1,1:SCREEN7:T=106:C
OLOR=(15,5,4,4):GOSUB180
20 C=.58:E=256:FORI=0TO9:CIRC
LE(305,115),10-I,2,,,C:NEXT:C
IRCLE(305,115),9,1,,,C
30 FORI=0TO1:CIRCLE(E,T),120-
I*25,14,,,C:NEXT:PAINT(E,169)
,14:FORI=3TO14:CIRCLE(E,T),12
4-I,I,,,C:NEXT:FORI=3TO14:CIR
CLE(E,T),92+I,I,,,C:NEXT
40 FORI=0TO27:CIRCLE(E,T),122
-I,15,3.3,3.7,C:NEXT
50 LINE(E,T)-(10,192),1:LINE(
E,T)-(10,193),1:LINE(E,T)-(10
,195),1:LINE(E,T)-(10,124),1
60 FORI=15TO8:CIRCLE(E,T),121
-I,I,3.3,3.7,C:NEXT:FORI=15TO
8STEP-1:CIRCLE(E,T),124-I,I,3
.3,3.7,C:NEXT
70 GOSUB140:F=500:GOSUB200
80 FORI=0TO4:GOSUB170:GOSUB16
0:NEXT:F=300:GOSUB200:GOSUB17
0:GOSUB160:F=99:GOSUB200:GOSU
B120:GOSUB180:F=400:GOSUB200
90 FORI=0TO2:GOSUB170:GOSUB12
0:FORZ=0TO100:GOSUB160:NEXT:G
OSUB180:F=80:GOSUB200:NEXT
100 GOSUB170:GOSUB130
110 GOSUB140:GOSUB180:GOTO70
120 FORI=14TO3STEP-2:COLOR=(I
,7,7,7):NEXT:GOSUB190:RETURN
130 GOSUB160:FORI=14TO3STEP-1
:COLOR=(I,7,7,7):NEXT:GOSUB19
0:RETURN
140 IFNOTSTRIG(0)THEN140
150 SOUND0,160:SOUND7,62:SOUN
D8,16:SOUND11,80:SOUND12,0:SO
UND13,0:F=30:GOSUB200:SOUND6,
0:SOUND7,7:SOUND8,16:SOUND12,
1:SOUND13,0:RETURN
160 COLOR=(2,0,0,2):RETURN
170 COLOR=(2,3,1,7):SOUND11,4
:SOUND12,0:SOUND13,0:RETURN
180 GOSUB160:FORI=3TO14:COLOR
=(I,I/2,I/2,I/2):NEXT:RETURN
190 SOUND0,RND(1)*5+31:SOUND7
,62:SOUND8,16:SOUND11,60:SOUN
D12,0:SOUND13,0:RETURN
200 FORIT=0TOF:NEXT:RETURN
```

Romi、ついにカうどんに！

毎月毎月、よくアイデアがつきないなあ、と人々を驚嘆させてきたＲｏｍｉクン、ついに今回の採用で鳴門、ほうれん草、かつおぶし、モチにうどんが加わって、カうどんが完成した。見事だ。あー、栄誉を讃え、編集部裏の藪蕎麦のカうどん(消費税込550円)１か月ぶんの賞金(つまり１万6500円)をさしあげることにしましょう。本人は本物のＭＳＸ２＋を希望しているのだが、そこまでお応えできなくてごめんなさい。

作品のほうは、まず規定部門に「人生ＧＡＭＥ ＯＶＥＲ」。木魚とりんの音が厳粛なお葬式を思わせ、しんみりとします。自由部門に「バオー来訪者」。スペースキーがドアのチャイムになっていて、３パターンの最後に落ちがついている。うーん、うまいなあ。

『人生ＧＡＭＥ ＯＶＥＲ』
兵庫県・カうどんＲｏｍｉ(新称号)

```
10 SOUND7,62:FOR I=0TORND(1)*
9+9:FOR J=15TO0STEP-1:SOUND0,
J+150:SOUND0,J+152:SOUND8,J:N
EXT:FOR J=0TO200:NEXTJ,I
20 FOR I=15TO0STEP-.03:SOUND8
,I:SOUND0,50:SOUND0,52:NEXT:F
OR I=0TORND(1)*999:NEXT:GOTO
10
```

『バオー来訪者』＊兵庫・カうどんＲｏｍｉ

```
10 SCREEN 1,,0:KEYOFF:WIDTH28
:SOUND7,62:SOUND1,0:SOUND8,16
:SOUND11,99:SOUND12,50:M$(0)=
"わかいおんなのひと":M$(1)="おは〽あさん":M$
(2)="やくさ〽":N$(0)="ご〽めんなさーい おふ
ろはいってたのー...♥":N$(1)="は？ わたしゃ
みみが〽とおいもんで〽ねぇ...":N$(2)="うるせえ
っ いっかいならせは〽わかんた〽よっ！"
20 FORI=0TO2:CLS:LOCATE5,10:P
RINTM$(I)"の は〽あい....":FORJ=0T
O4*I+5
30 IF STRIG(0)=0THEN30 ELSESO
UND0,120:SOUND13,0:PRINT"　ヒ
°ン";
40 IFSTRIG(0)THEN40ELSESOUND0
,163:SOUND13,0:PRINT"ポーン
";:NEXT
50 PRINT:PRINT"カ〽チャッ　とび〽らか〽あ
いた。":FORJ=0TO999:NEXT
60 FORJ=1TOLEN(N$(I))+2:PRINT
MID$("「"+N$(I)+"」",J,1);:FORK
=0TO55:NEXTK,J:IFI<2THENFORJ=
0TO1999:NEXTJ,I
70 FORI=0TO9:SOUND7,54:SOUND6
,RND(1)*31:SOUND8,16:SOUND1,4
:SOUND11,70:SOUND12,10:SOUND1
3,0:SETADJUST(8-RND(1)*16,8-R
ND(1)*16):FORJ=0TORND(1)*199:
NEXTJ,I:SETADJUST(0,0)
80 FORJ=0TO999:NEXT:CLS:LOCAT
E10,10:PRINT"あいたたた・・・。":LOCAT
E15,15:PRINT"the end"
90 GOTO90
```

チグリスユーフラテスＧＡＮ-Ｐ☆とマイケル薄井は、今月も足踏み。奮起を望む。

10月号のお題「夏休み」

これは月刊誌の宿命なのだが、塾長がワープロをたたいている現在はまだ６月はじめ、この本が出るのは７月８日なので季節ネタの「夏休み」がいいんじゃないかと思ったところで、ぜんぜんリアリティがなかったりする。あ、でも書いているうちに夏が待ち遠しくなってきたぞ。海が呼んでるぜ、イエィ。しめ切りは７月31日必着「ファンダム内サウンドフォーラム」係規定部門までだぜ、イエィ。自由部門もよろしく、イエィ、イエィ。

得点システム

当フォーラムでは、５段階の称号を定める。とりあえず採用したら「Ｍ」の称号と掲載誌の授与。２回目の採用で「MS」、３回目で「MSX」などと称号はあがっていくわけだ。そして、みごと「MSX2」に行きついた人にはおなじみの特製テレカ新バージョン、「MSX2+」になるまでがまんした人には希望のソフト(ただし定価で１万円以内)を授与する。つまらない作品を送ってきたら称号剥奪(はくだつ)もあるので心するように(塾長)。

MSX なんでも辞典

ファンダムハウス

MSX2／2+のバッテリーバックアップRAMを利用する、SET命令グループの悲劇。

バックアップRAM

読者のハガキのなかにこういうのがあった。

「2+が1週間ですぐ壊れた。ファンダムにのっていた『E・1』をやったら、ピーンという音がパソコンにのりうつった。電源を切っても直らないから修理に出した。おたくのMSX2+、E・1で壊れませんか。おれは、E・1を作ったやつをうらむ」（福島／T・K／15歳）

『E・1』（2月号掲載）はオールBASICのレーシングゲームだが、それはE・1のせいなんかではないだろう。

なにかほかの原因でMSX2+が壊れ、そのときたまたまRUNされていたのが『E・1』だったか、「故障した」というのはT・Kくんの大きな誤解だったかのどちらかだ。

「ピーンという音がパソコンにのりうつった」とT・Kくんが思った現象は、「ピッ」というビープ音が「ピーン」という音に変わったということなのではないだろうか。だとすると、その「故障」（ほんとは故障でもなんでもない）の原因はまず1つしかない。

バッテリーバックアップ

MSX2や2+には、電池で保護されたバッテリーバックアップRAMが内蔵されている。松下のA1WXのマニュアルではこれをSRAMと呼んでいるが、ようするにそういうものだ。

電源を切ると、ふつうのRAMの内容は消えてしまうが、バッテリーバックアップRAMに記憶された情報は消えない（もちろん電池がなくなれば消える）。

これを利用した命令が、MSX2／2+のBASICには用意されていて、その1つに、

SETBEEP〈ビープ音の種類〉,〈音の大きさ〉

という書式の命令がある。これはビープ音の種類（1～4）と音の大きさ（1～4）を設定するものだが、問題の『E・1』のプログラム中に、

SETBEEP2，4

というところがある。これが、ビープ音を「ピーン」という音にしてしまったのだ。設定した数値はバックアップRAMに記憶されているので、電源を切ってまた入れても、設定したビープ音の状態はそのままだ。

これをもとにもどすには、

SETBEEP1，4

を実行すればいい。このことは、じつは『E・1』の欄外に赤い字で書いてあったのだが……。

初期画面とパスワード

バックアップRAMを利用した命令はほかにもたくさんある。たとえば、電源を入れたときに出る、大きなMSXマークの色を変えることもできる。

SETTITLE〝〈メッセージ〉〟〈カラー〉

という書式で、〈メッセージ〉にMSXマークの下に表示したい文字（6文字以内）、〈カラー〉に1～4のどれかの数字（順に青、緑、赤、黄の指定になる）を入れて実行すればいい。

パスワードも設定できる。といってもコンティニューできるわけではない。

SETPASSWORD〝〈好きな文字〉〟

という書式で適当なパスワード（255文字以内）を設定しておくと、次からは初期画面で「Password：」という表示が出る。ここで、設定しておいたパスワードを打ちこんでリターンキーを押すと、はじめてBASICの画面が出てくる仕組みだ。パスワードを忘れたときは、GRAPHキーとSTOPキーを押しながら電源を入れるとBASIC画面に行ける。パスワードを解除したいときは、SETTITLEか、次に紹介するSETPROMPTを実行すればいい。SETPASSWORD、SETTITLE、SETPROMPTの3つの命令は、特殊なグループで、この3つのうち1つを実行すると、あとの2つの設定はケロリと忘れられてしまうのだ。

プロンプトとスクリーン

BASICを使っているときに表示される「Ok」という文字列はプロンプトという。これも自分の自由に設定できる。

SETPROMPT〝〈好きな文字〉〟

がその書式だ。たとえば、ファンダムのイラストレーターの持つMSX2+では「Ok」のかわりに「ヤッピー♡」が出てくるようになっている。ヘンなやつ。

また、MSXはふつう電源を入れたときにはSCREEN1，Ø，1，1，Ø、WIDTH29、KEYON、COLOR15，4，7の画面になっているが、この初期状態も設定できる。好きな状態にしておいて、

SETSCREEN

を実行すれば、そのときの状態が次からの初期状態になるのだ。

さらに、ディスプレイでの画面位置補正用のものとして、

SETADJUST（〈X座標の補正値〉,〈Y座標の補正値〉）

というのがある。それぞれの方向の補正値（−7～8）を指定して実行すると、ディスプレイ上の画面の位置を補正してくれるのだ（最初の状態はどちらも0にした位置）。マイナスの値を指定すれば初期状態よりも左または上、プラスの値なら右または下に補正する。この命令はたまに、ゲームプログラムでも画面を揺らす効果を出すために使われることがある。

このほか、バックアップRAMを利用する命令グループにはカレンダー機能にまつわる4つの命令があるが、ここでは省略。いちどマニュアルを見ながらじっくり試してみよう。

MSXのシミュレーションゲームの情報を手広く受け付けています!

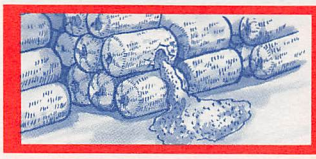
FAN STRATEGY

ファンストラテジー

信長の野望〈全国版〉で秋の収穫を待って兵糧攻めしたかと思いきや、ジンギスカンでは城造りの価値について語り合い、セコくアリンコ作戦で逃げまわったりする今月のストラテジー。ヒマネタもある。

情報募集

MSXのシミュレーションゲームの情報を募集しています。戦略や作戦といった硬派なものからヒマネタまで、手広く受け付けています。実戦で起こったこと、思ったことなどを、詳しく、自由に表現してください。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「FAN STRATEGY」係です。採用者には欄外のような数種類の特典があります。



信長の野望〈全国版〉
(どれでもOK)
秋に攻める兵糧攻め

新しい兵糧攻めです。

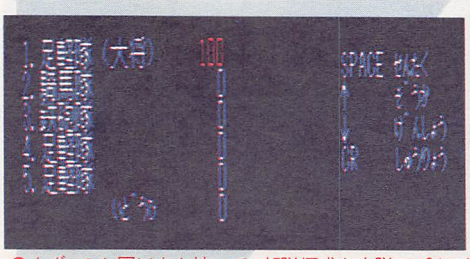
①2か国以上を持つ
②部隊編成(本隊100%)
③冬に年貢率を1%にする
④春に金を全部と兵糧を1残して輸送
⑤夏に兵を3残して移動
⑥すぐに攻めこまれるので、逃げまわって降参
⑦秋か冬に(取られた国の順番がすぎたあと)少人数で攻めこむ

年貢率が1%なので、秋になると兵糧が減ります。で、取られた国の順番がまわってから攻めるのは、民忠・民財が下がらないまま年貢率を上げてくれるのを待とうということです。

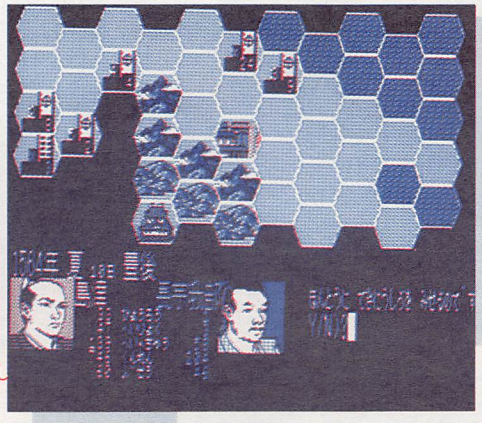
(byムハンマド・千葉県)

兵糧攻めといえば、ふつう夏に取らせて秋に取り返そうとすると失敗するものだが、これは年貢率を1%にして秋を迎えさせることによって兵糧を減らし、より早く戦闘を終わらせようというものだ。

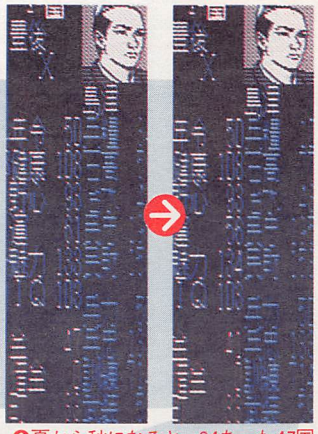
編集部ではMSX2/2+版、50か国モード、強さ1、47国の長宗我部で試し、うまくいった。ただし、冬に取り返しにいくと、取られた国に2度順番がまわる可能性があるので、失敗するかもしれない。



まず、2か国以上を持って、部隊編成を本隊100%にしておくのだ

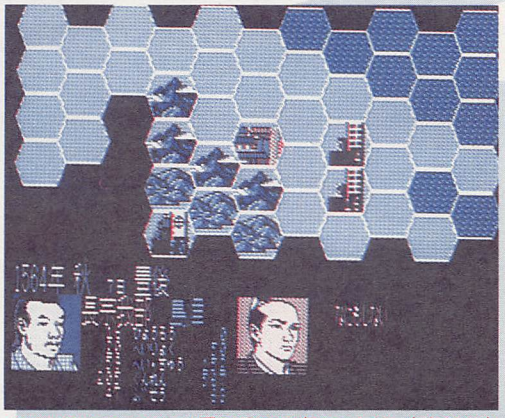


夏にどれかの周辺国が攻めこんできたら、もう成功したようなもの。逃げ回って降参しよう

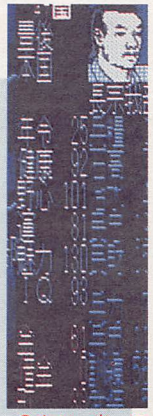


夏から秋になると、34あった47国の兵糧が10になってしまった

冬に年貢率を1%にし、春に金と米を輸送(米を1だけ残す)。夏に兵を移動(3残す)。おとり国が本国なら、ここで大名も移動するほうが無難



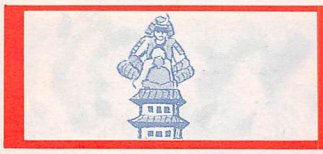
攻め取られたおとり国に兵20で攻めこんだ。あとはひたすら待っていればいい



金41、米ー5、兵47の得だった

今月のプレゼント

FAN STRATEGYでは採用された情報を送ってくれた方に、①当社規定の原稿料、②好きなゲーム1本、③Mファン特製テレカ、④掲載された栄誉のうちどれか1つをさしあげています。信長の野望〈全国版〉のムハンマドくんには好きなゲーム、ジンギスカンの小沢くんにはテレカをさしあげます。ジンギスカンのKくんとちょいネタ伝言板、ヒマネタ伝言板は④なので、あしからず。



ジンギスカン
(MSX2/2+版)
城造りの価値

わざと攻めこませ、本隊の兵をもらう方法。

①兵士配分を本隊100%にする(何でもよいが弓矢でやった)

②住民配分で兵以外の住民をすべて30にする。兵力は40前後になる

③武力を350～400くらいにする(最初の年の秋ごろには終わる)

あとは適当に

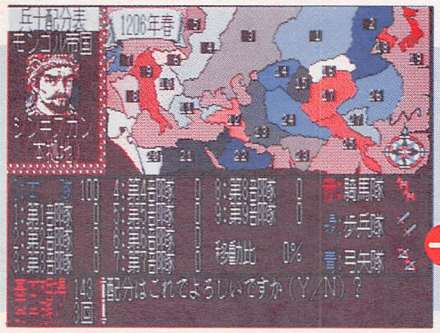
④1207年以降敵が攻めこんでくる可能性が高い。攻めこまれたとき、城防御度が300くらいあれば十分。敵はまず本隊以外が攻めてくるが、弓矢で撃てるものを撃つ以外はひたすら待機。敵本隊以外が全滅したら敵本隊がきて一騎討ちを挑むので受けると本隊の兵力が手に入る。　(by小沢幸司・山梨県)

城防御度を上げて本隊100%にしておき、攻めこませて勝つというネタは、昨年12月号でやっている。小沢クンの戦法は、武力を上げながら兵をすくなくしておき、わざと攻めさせて敵兵をいただこうという作戦だ。

ところが、実際に実験してみると(世界編、ジンギスカン、強さ5)、1206年の夏にいきなり攻めこまれて失敗したり、2国の宣宗に攻めこまれて一騎討ちで負けたりと、使いものにならない感じだった。それでも採用したのは、新事実がわかったことと、すこし修正すればほかの目的に使えるからだ。

新事実というのは、先月掲載した5対1の法則(一騎討ちの

まず兵士配分を本隊100%にしておく



住民配分で、できるだけ城造りを多くする。兵力は、攻めこまれないことを中心に考えるなら70～100、危険を覚悟で住民や兵武装度などを増やしたければ60～65ぐらいにする

あとはひたすら武力訓練をしていればいい

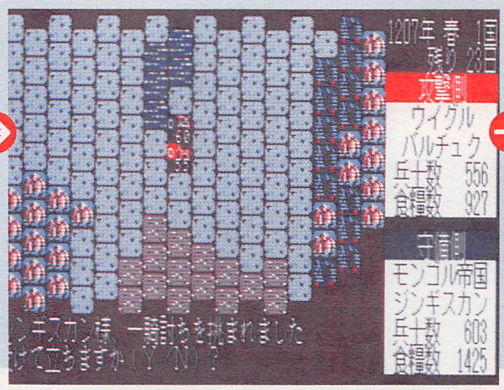
城防御度が高く敵の能力値が低い場合

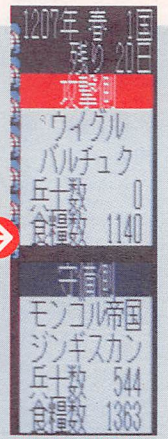
敵兵力は3倍未満なら平気

城防御度は300以上が理想的

敵の能力値が全部200未満で、こちらの武力が400台なら一騎討ちだ

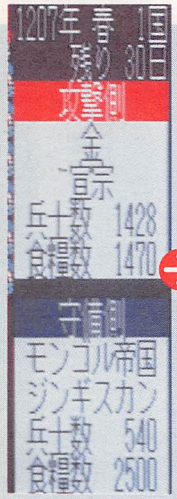
城に籠(こ)もって待機し続けているうちに、城を攻めていた敵本隊以外は全滅し、兵力比が逆転してしまった。しかし、兵力がたいして違わないのに一騎討ちを挑んでくるとは……



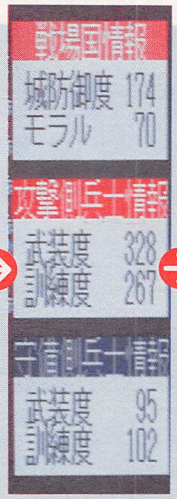


捕虜にはできなかったがまずまず

能力値の高い敵が攻めてきた場合



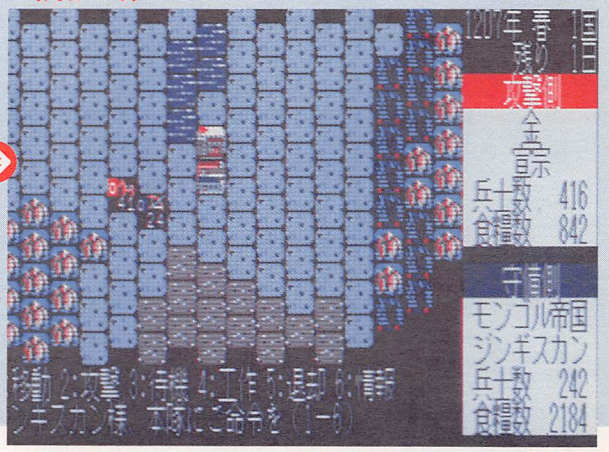
すぐに宣宗が攻めてきた



城防御度はやや心もとない

宣宗の能力値は高い。武力489では一騎討ちに負けるかもしれない

一騎討ちに負けてはジ・エンドなので(一騎討ちを挑まれて断るとせっかく上げた武力が半分になってしまうため、断れないのだ)、右ページで紹介しているアリンコ作戦を使うなどして、なんとか逃げまわって時間切れに持ちこむしかない

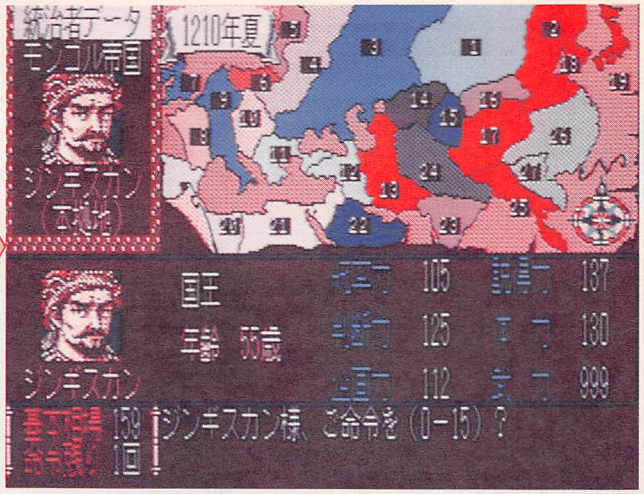


条件)が破れたことだ(写真参照)。また、別の戦法の実験で経験したことだが、敵本隊の兵力がこちらの5分の1を切っても、すぐには一騎討ちを挑んでくれないことがあったことも付け加えておこう。

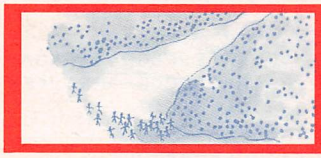
ほかの目的というのは、武力999作戦だ。つまり、兵力をできるだけ増やしつつ武力を訓練するのでは、999になるまでに5年くらいを必要とする。ところが、この戦法を利用すれば、兵力をまったく気にすることなく武力訓練に専念できるので、3年くらいで999になるのだ。

早いうちに攻められるのを防ぐには、あまり兵力を減らさなければいいし(70以上なら、あまり早い時期に攻めこまれることはないようだ)、宣宗に攻めこまれたときは、本隊以外は全滅させることができるので、かんたんに時間切れに持ちこめる。ただし、その直後にほかの国に攻めこまれると困るかもしれない。その場合は、つぎに紹介するアリンコ作戦で逃げるといい。

なお、小沢クンの作戦自体は、兵武装度・兵訓練度が上がる効果もある。それをねらうなら、兵力60～65ぐらいがいいようだ。



この作戦を使えば、3年ぐらいで武力999までもっていくことができる



ジンギスカン (MSX2・2+版) アリンコ作戦

ほとんどが平地の国なら攻めこまれても逃げまくって時間切れに持ちこむことができます。

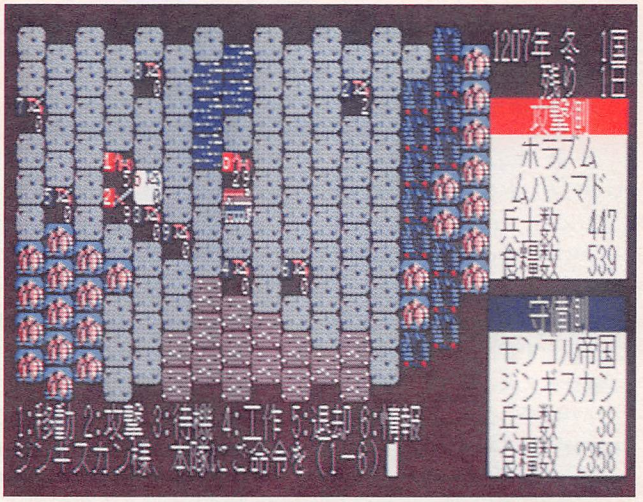
準備として、兵士配分で本隊40%、1～3部隊をそれぞれ20%にしておきます(騎馬がいい)。

敵が攻めてきた場合、本隊以外は四隅に配置し、本隊は逃げまくります(味方のいない隅には追い詰められないようにする)。隅に追い詰められたときは、その隅の味方が分散移動で兵1の部隊をいくつか作り、敵の隣りに寄せます。敵本隊以外は攻撃できるときはかならず攻撃するので、敵が兵1の部隊を攻撃しているあいだに本隊はほかの味方のほうへ逃げます。

これをくり返せば、ふつうはなんとか時間切れに持ちこめるでしょうが、どうあがいてもうまくいかない場合もあります。

(byM. K・長崎県)

兵力をわざわざ4部隊にも分けるのはつらいし、決して確実なやり方ではない。ただ、準備なしで最後の手段として使えることと、「城造りの価値」との関連で採用した。



本隊100%だったので、分散移動ができるまでひたすら待機し、兵力100の部隊を作る。その部隊は楽に逃げられるので隅で待機し、兵1の部隊を作りまくって何とか60日間を逃げ切った。追いかけてくる部隊が3部隊以上なら(まして本隊が加わったら)逃げ切れるかどうかわからない

ちょいネタ伝言板

■信長の野望

★2か国以上持っている国の大名がどこにいるかは、婚姻命令を使えば金をかけないでわかる。(byサラトマ命・北海道)

■三国志

★シナリオ1で劉焉(りゅうえん)を選び、外交で婚姻をしてみると……。劉焉の娘はおかま?(by匿名希望・京都府)

★4月号「兵忠の収穫」の補足。上げたい兵忠から施すべき金額を求めるには、次の式が使えます。

K=(N+10000)×H÷1600

(小数点以下切り上げ、K:施す金額、N:兵士数、H:上げたい兵忠)

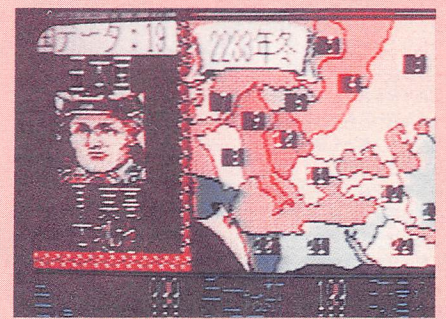
したがって、金1000施して兵忠が10から100に上がるのは兵士数7777までです。10000以下ではありません。(by若杉直樹・愛知県)

■マスター・オブ・モンスターズ

★終盤、あと一撃で敵マスターをやっつけられるところまできたら、敵マスターがモンスターを1匹だけ召喚できるように強いモンスターで取り囲んでおき、召喚されたモンスターを強いモンスターで攻撃したあと、成長させたいモンスターでとどめを刺します。終了ターンちかくまでこれをくり返せば、モンスターは成長するし、魔力も貯まってあとが楽です。(by Screen out・神奈川県)

ヒマネタ伝言板

僕は今、非常に悲しい。この日本に同じことを考えている人がいたとは。今まで数か月、僕は何のためにジンギスカンをしてきたのだ。(編:おおげさなんだよ)まるで南極到達の先を越されたスコットの気分だ。(編:それほどのもんか!?)写真を撮るのを失敗して千円ほど損をしたこともあるんだぞ。(編:関係ないだろー!!)まあ、僕のほうが長かったからいいとするか。同封の写真を見てください。(京都府・チャイニーズ小西)

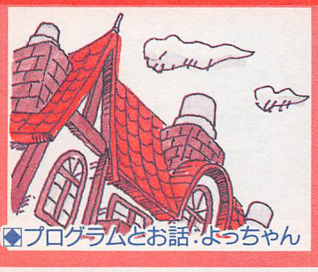


2233年という字が読めるかな。読めてほしいな

中国人は2233年までやったというわけだが、こういうのは早い者勝ち。本来ならボツだが、文章があんまり情けないので載せてしまった(そんなヒマがあったら北京で死んだ同胞に涙しろ!! といいたい)。

FMパックとMSX2+のFM音源の演奏プログラムのページ。要♪です!

FM音楽館♪



◆プログラムとお話:よっちゃん

←これがMファンが送るFM音源の単行本だ。定価1300円(本体1262円)で、全国の本屋さんで好評発売中

出るぞ出るぞといっていたFM音源の単行本、『FM音楽館』がついに出ます。7月はじめに全国の本屋さんの店頭に並ぶ。本屋さんで見かけたらよろしく。

ということで、今回のこのコーナーはちょっと趣旨を変えて本の宣伝をしてしまおう。まず最初はこんなカッコイイ曲を作ることができるんだ、という例にPSY・Sの『WOMAN・S』を、さらに単行本のなかのリズムのプログラムを2本紹介します。

日本音楽著作権協会(出)許諾第8970651-901

WOMAN・S

◉PSY・Sの曲　よっちゃん編曲◉

えーと、この『WOMAN・S』は単行本に入れる予定でプログラミングしたのだが、内容がページ数を大きくオーバーしたのであえなくカット。このままお蔵行きはちょっと残念なのでここで紹介することにした。譜面を載せるスペースがないので、ここではプログラムの部分だけを掲載している。

プログラムのポイントは、音色の組み合わせと音量のバランスの取り方。また、曲のテンポが速いので、演奏が遅れないようにドラムとベース以外のパートはデータの切れ目の部分をすこし短くしている。メロディパートの音色の重ね合わせや短いRによるディレイ効果は、このコーナーですでに紹介ずみの技。

```
10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
20 REM-----A SECTION----------------
30 AA$="L4O2A-R4A-8A-8R8G8R1A-R4A-8A-8R8
A-.B->CR4<A-R4A-8A-8R8G.FGGFR4F8F8R8F8R8
F8R4FG"
40 BA$="@14L4O4GR4G8G8R8F8R1GR4G8G8R8G.A
>CR4<GR4G8G8R8F.R8F.FF1F8G8B-FG8."
50 CA$="@14L4O5CR4C8C8R8<B-8R1>CR4C8C8R8
C.DER4CR4C8C8R8<B-.R8B-.B-A1R2AB-8."
60 DA$="@14L4O5E-R4E-8E-8R8E-8R1E-R4E-8E
-8R8E-.FGR4E-R4E-8E-8R8E-.R8D.DC1R2CD8."
70 EA$="R1R8L8O5B-16>C16E-CE-E-CE-R2L4R4
.E-.FGR4"
80 GA$="B!8H8S!8H8B!8B!8S!8B!8H8B!8S!8H8
B!8H8S!8B!8B!8H8S!8H8B!8B!8S!8B!8H8B!8S!
8H8S!8B!8S!8S!C!8B!8H8S!8H8B!8B!H8S!8B!H
8H8B!H8S!8H8B!8H8S!8B!H8B!8H8S!8H8B!8B!H
8S!8B!H8H8B!H8S!8.S!16S!8B!8S!C!4"
90 REM-----B SECTION----------------
100 AB$="L4O2A-R4A-8A-8R8G8R1A-R4A-8A-8R
8A-.B->CR4<A-R4A-8A-8R8GG8R2.>D8R4D8R8L8
EE<ER8F>F<FR8<B->B-<B-"
110 BB$="GR4G8G8R8F8R1GR4G8G8R8G.A>CR4<G
R4G8G8R8F.R8F.FF2G2A-2A-4."
120 CB$="CR4C8C8R8<B-8R1>CR4C8C8R8C.DER4
CR4C8C8R8<B-.R8B-.B-A2B2>C2C4."
130 DB$="E-R4E-8E-8R8E-8R1E-R4E-8E-8R8E-
.FGR4E-R4E-8E-8R8E-.R8D.DC2D2E-2E-4."
140 EB$="R1R8L8<B-16>C16E-CE-E-CE-R2L4R4
.E-.FGR4R1R1<C2D2E-2A-2@16O7"
150 REM-----C SECTION----------------
160 AC$=">>L8E-E-<E-4E-4R8E-R8GR4G4R8GA-
A-R4>A-<A-R8A-R8B-R4B-4B-4>CC<B->CR4.<FR
8FR4F4R8FF4R8FFFR8FB-4>C4E-4F4"
170 BC$="V5@4O4L1GFGA-GFFA-"
180 CC$="V5@4O5L1C<B->CC<B-AA->C"
190 DC$="V5@4O5L1E-DE-E-E-DCE-"
200 EC$="V12G2R8L8B->C<F&F2R8B-GE-&E-1A-
4GE-4F4G&G2.R4D2R8FE-C&C2.R4<B-4>C4E-4F4
"
210 GC$="B!8H8S!8H8B!8B!H8S!8B!8H8B!8S!8
H8B!8H8S!8B!8B!8H8S!8H8B!8B!8S!8B!8H8B!8
S!8H8S!8B!8S!8S!8B!8H8S!8H8B!8B!8S!8B!8H
8B!8S!8H8B!8H8S!8B!8B!8H8S!8H8B!8B!8S!8B
!8B!8B!8S!8H8S!C!4S!C!4"
220 REM-----D SECTION----------------
230 AD$="E-E-<E-4E-4R8E-R8GR4G4R8GA-A-R4
>A-<A-R8A-R8B-R4B-4B-4>CC<B->CR4.<FR8FR4
F4R8FF4R8FFFR8FFFF4G4.F"
240 BD$="GFGA-GFFF2>V8F4.E-8"
250 CD$="C<B->CC<B-AA-A-2>V8B-4.A-8"
260 DD$="E-DE-E-E-DCC2>V8D4.C8"
270 ED$="G2R8L8B->C<F&F2R6B-6G6E-1A-4GE-
4F4G&G2.R4D2R6F6E-6C2."
280 GD$="B!8H8S!8H8B!8B!H8S!8B!8H8B!8S!8
H8B!8H8S!8B!8B!8H8S!8H8B!8B!8S!8B!8H8B!8
S!8H8S!8B!8S!8S!8B!8H8S!8H8B!8B!8S!8B!8H
8B!8S!8H8B!8H8S!8B!8B!8H8S!8H8B!8B!8S!8B
!8B!8B!8S!8H8S!C!4.S!C!8"
290 REM-----E SECTION----------------
300 AE$="R1R1R1R2G4.F8R1R1R1R2G4.F"
310 BE$="R1R1R1R2F4.E-8R1R1R1R2F4.E-8"
320 CE$="R1R1R1R2B-4.A-8R1R1R1R2B-4.A-8"
330 DE$="R1R1R1R2D4.C8R1R1R1R2D4.C8
340 EE$="L8R8@14V12O6CE-CE-E-CE-E-E-CE-4
E-CE-G4GFE-CFE-4.R2.R8CE-CE-E-CE-E-E-CE-
R8E-CE-B-4.GFE-R8E-FG-FE-"
350 GE$="H8H8S!8H8B!8H8S!8B!8H8B!8S!8H8B
!8H8S!8B!8B!8H8S!8H8B!8H8S!8H8H8H8S!8H8S
!16S!16R8S!8B!C!8H8H8S!8H8B!8H8S!8B!8H8B
!8S!8H8B!8H8S!8B!8B!8H8S!8H8B!8H8S!8B!8H
8H8S!8H8B!8H8S!8B!C!8"
360 REM-----F SECTION----------------
370 AF$="R1R1R1R2G2"
380 BF$="R1@45V6O4R1R1R2F2"
390 CF$="R1@45V6O4R1R1R2B-2"
400 DF$="R1@45V5O5R1R1R2D2"
410 EF$="R8CE-CE-E-CE-R8E-CE-R8E-CE-G4GF
E-CFE-4."
```

```
420 GF$="H8H8S!8H8B!8H8S!8B!8H8B!8S!8H8B
!8H8S!8B!8B!8H8S!8H8B!8H8S!8H8H8H8S!8H8S
!16S!16R8S!8S!8"
430 REM-----G SECTION---------------
440 AG$="L2FGA-B->C2L8C<GC4>D4.CR8CR8CCC
R4CCR8CR8<G4.>C4<<"
450 BG$="L2E-FGA-G1&G1&G2.R8G8R8G4.G4@10
V10"
460 CG$="L2A-B->CD<B1&B1&B2.R8B8R8B-4.B-
4@10V10"
470 DG$="L2CDE-FE1&E1&E2.R8E8R8D4.E-4@10
V10"
480 EG$="C2D2E-2A-2G1&G1&G1R2.<B-8"
490 GG$="B!8H8S!8H8B!8H8S!8H8B!8H8S!8H8B
!8H8S!8H8B!8H8S!8H8B!8B!8S!8B!8H8B!8S!8H
8B!8H8S!8B!8B!8H8S!8H8B!8B!8H8S!8H8S!8B!
8B!8S!4R4"
500 REM-----H SECTION---------------
510 EH$="V15>B-1R8L8GFE-FFFE-FCE-4E-FGG4
A-16G16F4R4<B-4>B-1R8GFE-FGFE-24F24E-24&
E-1R2.B-G"
520 FH$="@45V6O2L1B-&B-&B-&B-4R2.B-1&B-1
A&A2.."
530 GH$="B!8H8S!8H8B!8B!8S!8B!8H8B!8S!8H
8B!8H8S!8B!8B!8H8S!8H8B!8B!8S!8B!8H8B!8S
!8H8S!8B!8S!8S!C!8B!8H8S!8H8B!8B!H8S!8B!
H8H8B!H8S!8H8B!8H8S!8B!H8B!8H8S!8H8B!8B!
H8S!8B!H8H8B!H8S!8H8S!8B!8S!4"
540 REM-----I SECTION---------------
550 EI$="B-1R8L8GFE-FFFE-FCE-4E-FGG4A-16
G16F4R4<B-4>B-1R8GFE-FGE-2"
560 FI$="B-&B-&B-&B-4R2.B-1&B-1>C2D2E-2A
-2O6"
570 REM-----J SECTION-----------------
580 AJ$="E-E-<E-4E-4R8E-R8GR4G4R8GA-A-R4
>A-<A-R8A-R8B-R4B-4B-4>CC<B->CR4.<FR8FR4
F4R8FF4R8FFFR8FFFF4F4G4"
590 BJ$="GFGA-GFFF2>V8E-4F4"
600 CJ$="C<B->CC<B-AA-A-2>V8A-4B-4"
610 DJ$="E-DE-E-E-DCC2>V8C4D4"
620 GJ$="B!8H8S!8H8B!8B!H8S!8B!8H8B!8S!8
H8B!8H8S!8B!8B!8H8S!8H8B!8B!8S!8B!8H8B!8
S!8H8S!8B!8S!8S!8B!8H8S!8H8B!8B!8S!8B!8H
8B!8S!8H8B!8H8S!8B!8B!8H8S!8H8B!8B!8S!8B
!8B!8B!8S!8H8S!C!4S!C!4"
630 REM-----K SECTION---------------
640 AK$="L4O2A-R4A-8A-8R8G8R1A-R4A-8A-8R
8A-.B->CR4<A-R4A-8A-8R8GG8R2.>T140D8R4D8
T130R8L8EE<ET120R8F>F<FT100R8<B->B-<B-"
650 BK$="GR4G8G8R8F8R1GR4G8G8R8G.A>CR4<G
R4G8G8R8F.R8F.FT140F2T130G2T120@A-2T100A-
4."
660 CK$="CR4C8C8R8<B-8R1>CR4C8C8R8C.DER4
CR4C8C8R8<B-.R8B-.B-T140A2T130B2>T120C2T
100C2"
670 DK$="E-R4E-8E-8R8E-8R1E-R4E-8E-8R8E-
.FGR4E-R4E-8E-8R8E-.R8D.DT140C2T130D2T12
0E-2T100E-2"
680 EK$="@36O7V12L4E-R4E-E-8E-8R4.E-F8GE
-R4E-R8E-.FGR4E-R4E-R8E-.R8E-F8G"
690 GK$="B!8H8S!8H8B!8B!8S!8B!8H8B!8S!8H
8B!8H8S!8B!8B!8H8S!8H8B!8B!8S!8B!8H8B!8S
!8H8S!8B!8S!8S!C!8B!8H8S!8H8B!8B!H8S!8B!
H8H8B!H8S!8H8B!8H8S!8B!H8T140B!8H8S!8H8T
130B!8B!H8S!8B!H8T120H8B!H8S!8.S!16T100S
!8B!8S!C!4"
700 REM-----ENDING-----------------
710 AL$=">C1&C1"
720 BL$="G1&G1"
730 CL$="<B1&B1"
740 DL$="E1&E1"
750 GL$="B!C!1"
760 PLAY#2,"T176@12V8","T176V8","T176V8"
,"T176V8","T176@45V8","T176@16V8","T176V
1@A15"
770 PLAY#2,AA$,BA$,CA$,DA$,EA$,"",GA$
780 PLAY#2,AB$,BB$,CB$,DB$,EB$,"",GA$
790 PLAY#2,AC$,BC$,CC$,DC$,EC$,"",GC$
800 PLAY#2,AD$,BD$,CD$,DD$,ED$,"",GD$
810 PLAY#2,AE$,BE$,CE$,DE$,EE$,"R24"+EE$
,GE$
820 PLAY#2,AF$,BF$,CF$,DF$,EF$,"R24"+EF$
,GF$
830 PLAY#2,AG$,BG$,CG$,DG$,EG$,"R24"+EG$
,GG$
840 PLAY#2,AA$,BA$,CA$,DA$,EH$,FH$,GH$
850 PLAY#2,AB$,BB$,CB$,DB$,EI$,FI$,GA$
860 PLAY#2,AC$,BC$,CC$,DC$,"@16"+EC$,EC$
,GC$
870 PLAY#2,AJ$,BJ$,CJ$,DJ$,ED$,ED$,GJ$
880 PLAY#2,AA$,BA$,CA$,DA$,"","",GA$
890 PLAY#2,AK$,BK$,CK$,DK$,EK$,"R18V10"+
EK$,GK$
900 PLAY#2,AL$,BL$,CL$,DL$,"","",GL$
```

リズムパターンを2つ

◉単行本より・よっちゃんの作品◉

単行本の構成は、

1章　MMLの解説
2章　楽譜の読み方
3章　リズムについて
4章　例題曲
5章　拡張BASICリファレンスマニュアル

となっているのだが、なかでも3章がおもしろいのではないかと思っている。

いろいろなリズムをドラム、ベース、コードの組み合わせで演奏させているのだが、8ビートからラテン、演歌までプログラムにしている。例として16ビートと阿波踊りのパターンを紹介しておこう。ね、ちょっといいでしょ。このパターンから発展させて、オリジナルの曲を作るのもいいんじゃないかな。

■16ビート

```
10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1)
20 A$="L16F8.FR4F8.FR4G8.GRR4A4"
30 B$="L16D8.DR4D8.DR4D8.DRR4E4"
40 C$="L16A8.AR4A8.AR4B8.BR>R4C4<"
50 D$="L8D.>C.<DR16D16R16D16R16>C16D<G.G
16R2>G16A16<A"
60 E$="B!H8H16S!H16H8B!H16H16H16B!16H16B
!H16H16B!16S!H16H16B!H8.B!H16R4H24H24H24
C!8B!16B!16S!8"
70 PLAY#2,"V8T130O6@24","V4T130O6@24","V
4T130O5@24","T130O2@12","T130V1@A15"
80 PLAY#2,A$,B$,C$,D$,E$:GOTO 80
```

■阿波踊り

```
10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1)
20 A$="L12D6E-D6CD6E-D6CD6E-D6CD6E-D6C"
30 B$="L12C6D-C6<B->C6D-C6<B->C6D-C6<B->
C6D-C6<B->"
40 C$="L12G6A-G6FG6A-G6FG6A-G6FG6A-G6F"
50 D$="L1GG"
60 E$="B!C4S!H12R12S!H12B!H6S!H12S!H6S!H
12B!C4S!H6S!12B!H6S!H24S!24S!H6S!H12"
70 PLAY#2,"V8T160O6@49","V8T160O6@49","V
8T160O5@49","T160O2@5V10","T160V1@A15"
80 PLAY#2,A$,B$,C$,D$,E$:GOTO 80
```

投稿大募集　FM音楽館では、MSX-MUSICを使った演奏プログラムを募集しています。オリジナルの曲にかぎらず、ゲームミュージックや好みのミュージシャンの曲など、ジャンルは問いません（でも、できるだけオリジナルがいいな）。採用した作品の作者には、当社規定の原稿料をさしあげています。決まったしめ切りはありません。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7　TIM MSX・FAN編集部「FM音楽館」係。大きな箱を用意して待っています。

THE LINKS INFORMATION PAGE

むし暑くなりました。ファンダムのアンコールダウンロードでもどうぞ！

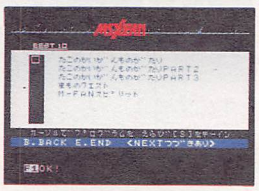
いよいよ、7月20日頃からディスクにセーブできるダウンロードサービスがスタートするぞ！

夜空の星の数ほどのプログラムのダウンロードサービス！

ファンダムの毎月のダウンロードサービスのセーブが、ずっとカセット対応だったものからディスクにも対応できるようになる。これで、ずいぶんラクになるね。そして、この夏休み期間には、むかしのファンダムから、人気のたかいゲームをアンコールでサービスすることになった(欄外参照)。また、各パソコン誌掲載のプログラムも多数のサービス予定がある。この機会にライブラリーの充実を！

さて、このほかに7月31日必着の自作プログラムコンテストとその審査員の募集をやっている。コンテストの最優秀賞に10万円、審査員にはたくさんの賞品が用意されている。応募のあて先は下の京都のリンクスまで(審査員の応募には左下の応募券が必要)。

いろんなところから星の数ほどのプログラムが集結！



MファンのファンダムのアンコールサービスのMファンの試作画面

遊・アクセスガイド

(リンクス内のイベント情報)

7/2〜	●『チャンネル0』(試験放送中) 毎日、7：00PMから1：00AMまで、会員から送られてきたメールの編集を中心に、1時間ごとにロコミ情報を提供します。➡番組表参照
7/11・18 7/25 8/1	●『ミッドナイトラリー』チャンピオン勝ち抜き戦 毎週火曜日、夜9時スタート。5週勝ち抜いたグランドチャンピオンには自分専用のオリジナルフォーマットをプレゼント。(メインメニューの11番)
7/1〜 8/20	●『ゲームコレクションフェスティバル』 アマチュアゲームの一大コンテスト！　ネットワークからダウンロードされてくるゲームソフトを、キミのセンスで審査してほしい。 各パソコン誌提供の参考出品プログラムもお楽しみに！ BASICプログラムのディスクセーブ機能、 7月20日よりスタート。

MSXFAN·NET

リンクスの中のMファンのコーナーは新人さん大歓迎。より多くの人と出会いたいと思っている。今月は1人でさびしいけど、めげないぞ！

そう印のポットに「でる」と何か関係でも？

チャンネル0(ゼロ)〈7月番組表〉

リンクスのいちばんにぎわう時間帯のメニュー。テレビ番組表みたい！

時間帯	日	月	火	水	木	金	土
19	スペシャル・ステージ —再放送— (先週分)	0ニュース キャスター：FURIKO	0ニュース キャスター：マサ	0ニュース キャスター：うさぎ	0ニュース キャスター：カイエ	0ニュース キャスター：みか	0ニュース スペシャル 「ダイジェスト版」
		BBS紹介	わたしの一日 「公開日記1？」	一枚の絵	罪深き人々 —迷える子羊たちに—	LINKSプレゼント	
20	TV番組であそぼ！	マサミ姫の しばきっ！　道場 「ナヤミ？　ワラワにもうしてみい」	せんせ♥におしえてっ テレビのふしぎ パーソナリティ： マサミせんせ	クイズの時間	うわさNET 担当：マサ	Rubi Ruby そうだんしつ 相談室長：タワータロウ	好き嫌いBest5 —好きなら好きっ！ 嫌いなら嫌いっ！—
21	つばぜりあいペッペッ！ パーソナリティ： ドナルド&ありとう	スペシャル・ステージ —チャットによる 生放送—	ミッドナイトラリー 「ネットワーク レーシングゲーム」	こーふくのかたちっ 担当：かおる	こーふくのかたちっ	♥はすてきな暗号	こーふくのかたちっ
				激安！　ショッピング	おいでよ！ メールフレンド		ガレージショップ 「今週の掘り出し物」
22	かけておいでよ！ ミッドナイトコール —チャンネル0の留守電によせられた声・声・声—		再 かけておいでよ！ ミッドナイトコール —チャンネル0の留守電によせられた声・声・声—	NOIZE Vox —好奇心こねこね—	「全国!!　中学・高校紀行」 —学校自慢— 担当：ふりこ	ガッコの中の 愚りない面々 —先生とオレたちの 終わりなき戦い—	スペシャル・ステージ 「月曜日放送ダイジェスト」
23	30 AVKIDS club 「Adult VIDEO—」	ROCK♠LAND 担当：マサ	想いで・いま・ これからの一冊 担当：ルナ	私はアイドル評論家 「アイドル大すきっ」 担当：北白川鈴城	よっといで映画評論家 担当：りえび	VOICE Vox —ときには まじめにトウロン—	ネバー・エンディングH パーソナリティ： しゃむねこ きょうへい
0		ミッドナイトトーク あけてびっくり玉手箱♥ パーソナリティ：ぽぽん	ミッドナイトトーク サウンド・シーン パーソナリティ： しゃむねこきょうへい	ミッドナイトトーク りえびのループする毎日 パーソナリティ：りえび	ミッドナイトトーク おっさんとかずこ♥ パーソナリティ： サカタのおっさん&かずこ	ミッドナイトトーク 輝・ナイトトーキング パーソナリティ：マサ	ミッドナイトトーク うさぎの実験室 パーソナリティ：うさぎ

THE LINKSについての質問は

ネットワークの内容についての問い合わせ、ネットワークゲーム・アダプター(NGA)の購入方法、リンクスの入会方法、プログラムコンテストや審査員募集についての質問は、ハガキか電話で直接つぎのところに問い合わせてください。

〈住所〉〒604 京都市中京区烏丸通御池上ル
二条殿町548 ナショナルビル2F
日本テレネット「リンクス・MSX・FAN」係
〈電話〉075-251-0635

ファンダムのアンコールダウンロード／期間／7月20日〜8月31日／たこの海岸物語ＰＡＲＴ1海岸編・たこの海岸物語ＰＡＲＴ2洞窟編・たこの海岸物語ＰＡＲＴ3迷宮編・魔物クエスト・PURE STAR・GATTYAUV・すわいん・CHOPs・STAR FLEET・THE LONG LINE

審査員応募券
MSX・FAN
8月号

創刊2周年記念 読者プレゼント 当選者発表

昨年の1周年のプレゼントのときは総計459名に対して8万通以上の応募があった。今回の2周年では総計321名に対して、またもや同じだけの応募があった。プレゼントの数が少ないから、応募も少ないかと思っていたらそうでもない。やっぱり読者が増えていたのだ。みんな、ありがとう。さて、今回の人気は本体とカラープリンタ。発送はたくさんあるので、少し待ってね！

4～6月号連続応募部門

①A1WX（1名）
兵庫県／久保直志

②F1XDJ（1名）
福岡県／小松由加

③FS-PK1（1名）
兵庫県／藤下元志

④HBP-F1C（1名）
大阪府／寺崎忠秀

⑤プリントショップII（1名）
新潟県／峯村順一

4月号応募部門

⑥プロ野球激突ペナントレース（3名）
神奈川県／服部亮誉　大阪府／西輝人
広島県／村上美雪

⑦アクロジェット（3名）
神奈川県/平井伴和　大阪府/船越哲宣
徳島県／瀬川琢磨

⑧グレイテストドライバー（3名）
埼玉県／池之上新　神奈川県／清水聡
新潟県／多田宏之

⑨スターシッププランデブー（3名）
群馬県／岸昭人　埼玉県／今村隆
兵庫県／藤原和俊

⑩ルパン三世バビロンの黄金伝説（3名）
秋田県／高桑優子　東京都／河村洋行
京都府／浅井泰雄

⑪ファンタジー（3名）
福島県／佐藤伸俊・竹島洋也
神奈川県／小林香介

⑫F-1スピリット3Dスペシャル（5名）
北海道／伊藤高寛　愛知県／鈴木健一
奈良県／龍見篤典　大阪府／山元護
兵庫県／仁部英樹

⑬あかんべドラゴン（3名）
大阪府／河野行雄・宮田知果
愛知県／谷口大

⑭サイコワールド（5名）
山形県／佐藤浩　福島県／石井祐貴
新潟県／宇田達　兵庫県／脇山剛
大阪府／藤嶋治人

⑮バランス・オブ・パワー（4名）
山形県／石井一広　埼玉県／松崎亮
愛知県／斉藤賢司　大阪府／木下幸雄

⑯蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン（3名）
茨城県／中野哲之　埼玉県／白石英俊
神奈川県／大庫亘博

⑰ディスクステーション2号（3名）
秋田県／伊勢進　岡山県／狩屋晋一
福岡県／高須賀英樹

⑱ゼビウス・ファードラウト伝説（3名）
埼玉県／加藤広之　岐阜県／中野克哉
愛知県／田中正人

⑲ラスト・ハルマゲドン（3名）
栃木県／大森雄嗣　千葉県／寺嶋達哉
福岡県／宮崎孝一

⑳めぞん一刻・完結篇（3名）
北海道／小野直和　埼玉県／加藤作雄
愛知県／松矢好布

㉑ウイングマンスペシャル（3名）
千葉県／藤田多牧・船本貴文
大阪府／川本貴彦

㉒原宿アフタダーク（3名）
青森県／小泉雄介　埼玉県／山下貴弘
滋賀県／中野泰行

㉓ガリバー（3名）
茨城県／門長英一　東京都／渡辺史朗
愛媛県／原田靖之

㉔阿佐田哲也のA級麻雀（3名）
千葉県／滝沢利行　大阪府／三棟大吾
島根県／長廻淳一

㉕琥珀色の遺言（3名）
東京都／小柳奈穂子・富樫誠
兵庫県／山原博之

㉖クインプル（3名）
東京都／木村雅之　大阪府／宮本誠司
山口県／田中将暢

㉗中華大仙（3名）
東京都／竹本学　大阪府／河嶌武利
熊本県／山西啓文

㉘レイドックTシャツ（10名）
青森県／立花勲　埼玉県／増田和樹
東京都／皆川紀之　愛知県／鬼頭兼一
三重県／稲垣裕紀　京都府／室雅高
兵庫県／池本克洋　岡山県／横山幹夫
山口県／広村達也　長崎県／八木ナナ

㉙イースII肩かけバッグ（2名）
埼玉県／佐藤竜太　石川県／松田正雄

㉚イースIIステッカー大&小（20名）
北海道／寺沢則夫　秋田県／高瀬裕司
長野県／中村克博　埼玉県／山口雄三
東京都／小島貴文　兵庫県／高月大輔
三重県／山中基嗣　大阪府／伊藤彰
志・西井敏行・春野健博・横手浩
岡山県／今井弘樹　広島県／池田慎二
山口県／西條孔希　徳島県／遠藤杉高
岩手県／難波学　栃木県／小暮悟・日
吉圭一
福岡県／高崎康弘・椿政郁

5月号応募部門

㉛R-TYPE（3名）
秋田県/長谷山秀信　神奈川県/竹氏圭
滋賀県／西村圭介

㉜スナッチャー（3名）
群馬県／小渕隆和　埼玉県／栗田純平
静岡県／照井孝

㉝F-15ストライクイーグル（3名）
茨城県／大津輝之　千葉県／段上和寛
大阪府／伊勢貴宏

㉞マイト&マジック（3名）
栃木県／福地雄　愛知県／木村章一
香川県／藤沢英人

㉟サイオブレード（3名）
東京都/白鳥行信　富山県/寺島小百合
愛媛県／管健太郎

㊱アメリカンサクセス（3名）
山梨県／廣田敏夫　愛知県／上野博明
大阪府／辻利夫

㊲POWFRFULまあじゃん2（5名）
宮城県／金子幹郎　三重県／小坂章
静岡県／秋山清次・大石弘也
大阪府／程野将行

㊳ザ・リターン・オブ・イシター（3名）
東京都/柴田政幸　神奈川県/上條真紀
兵庫県／井出佳孝

㊴ファンタジーII（3名）
東京都／一ノ瀬光太郎　石川県／石黒
貴也
奈良県／玉島亮

㊵FMパック（5名）
茨城県／藤枝貴伸　群馬県／成瀬直樹
愛知県/守谷友子　福岡県/中井美菜子
大分県／川野祐二

㊶レイドック2～ラストアタック～（5名）
岩手県／中村大二　東京都／薗部五郎
鳥取県／宇野友也　香川県／亀田徳隆
福岡県／栗秋裕利

㊷V/STOLファイター（2名）
和歌山県/佐原充彦　岡山県/野口武志

㊸軍人将棋（3名）
埼玉県／加沢昌弘　千葉県／花光慶尚
愛知県／若井正

㊹真・ゴルベリアス（3名）
埼玉県／中村孝行　静岡県／小林弘和
佐賀県／大川内紀一

㊺きまぐれオレンジロード（3名）
山形県／安藤文幸　長野県／櫻井宣之
群馬県／小幡貴昭

㊻ワールドゴルフII（3名）
群馬県／木村英明　京都府／宮原友夫
鳥取県／藤本巨樹

㊼ダイナマイトボウル（3名）
千葉県/田村武志　神奈川県/岡村靖忠
富山県／佐藤利満

㊽ケンペレンチェス（3名）
青森県／鈴木慎一　広島県／田村幸子
沖縄県／吉田順一

㊾殺意の接吻（3名）
静岡県/宇藤友昭　熊本県/金丸健一郎
鹿児島県／高崎誠

㊿アークス（3名）
東京都／鈴木敦　山口県／古川裕之
愛媛県／小室肇

(51)ソリテアロイヤル（3名）
宮城県／鎌田秀一郎　愛知県／末貞準
一郎
三重県／村瀬吉孝

(52)T&E特製ロゴTシャツ（10名）
神奈川県／浅沢一平・日下部新也
千葉県／日高勝　新潟県／後藤裕二
愛知県/辻村尚史　大阪府/江藤直軌・
谷口喜富・福島成也　広島県/蔵面真伍
沖縄県／友寄隆盟

(53)アートディンク特製テレカ（5名）
長野県／清水達裕　愛知県／永井秀明
香川県／山本雄仁　愛媛県／水本幸仁
鹿児島県／江夏康晴

(54)イースII財布（2名）
東京都／森田健夫　長野県／竹岡聖師

(55)イースIIと日本ファルコム・特製ディスクホルダー（24名）
青森県／大山寿夫　岩手県／工藤利昭
宮城県／大沼誠　福島県／渡部行則
栃木県/高橋天司　千葉県/中村健太郎・
山野辺佳利　新潟県／渡辺匠
岐阜県／各務隆之・山内健志
静岡県/久保田真司　愛知県/稲葉正明
滋賀県／久郷誠司　和歌山県／御所篤
大阪府／北川泰平・守川正宏
兵庫県/植田哲也　島根県/加納幸正・
松野隆　福岡県／白谷祐二・中原隆晃
佐賀県／青柳達也　大分県／伊藤剛志
鹿児島県／有村勝一

6月号応募部門

(56)ゴーファーの野望（3名）
茨城県／伏見淳　大阪府／町田喜章
長崎県／永吉直行

(57)コナミゲームコレクションvol.3（3名）
富山県／青木康修　長野県／高橋誠
三重県／森謙吾

(58)マスター・オブ・モンスターズ（3名）
岐阜県／井戸幹雄　大分県／末広哲
司・
吉野亮

(59)クリムゾン（3名）
大阪府／福本満　高知県／瀑布川誠
鹿児島県／釘田祐一

(60)ハイドライド3（3名）
千葉県／佐藤保徳　大阪府／阪口芳正
広島県／三浦淳平

(61)プロ野球ファミリースタジアム・ホームランコンテスト（3名）
長野県／島田邦人　京都府／森下哲
福岡県／栗林宏一

(62)激走ニャンクル（5名）
静岡県/安室秀則　大阪府/須藤耕司・
関正朗　佐賀県／松本由香理
宮崎県／安藤寛

(63)ぺんぎんくんwars2（7名）
秋田県/小笠原竜馬　山形県/山川良之
東京都／重松正俊　神奈川県／斉藤亮
富山県／水口祐一　愛知県／鏡味剛史
三重県／石河宏直

(64)ザ・ゴルフ（3名）
滋賀県／米倉洋　大阪府／籠原孝明
長崎県／豊田作

(65)三国志（3名）
静岡県／杉山君代　大阪府／国友雄介
・渡辺高広

(66)ディスクステーション春号（3名）
北海道／岡田英樹　秋田県／佐藤雅敬
愛知県／池口信男

(67)新九玉伝（3名）
兵庫県／柴田健吾・山崎勝史
滋賀県／辻忠晃

(68)抜忍伝説（3名）
長野県／馬場幸治　静岡県／高橋英治
兵庫県／長田正彦

(69)うる星やつら（3名）
群馬県／松岡博幸　東京都／山口篤
静岡県／杉山佳充

(70)ドラゴンクエストII（3名）
千葉県／佐藤恵美子　広島県／大久保
誠二
佐賀県／小部和貴

(71)ハイデッガー（3名）
北海道／坂本数彦　滋賀県／谷尚善
岡山県／山本法雅

(72)トリトーン2（3名）
青森県/中野渡教仁　福井県/山田利晴
鳥取県／瀧本昇

(73)ウルティマI（3名）
神奈川県/玄馬正幸　滋賀県/西川和孝
宮崎県／一政友明

(74)ウルティマIV（3名）
北海道／梅原崇　和歌山県／藤井晃弘
兵庫県／筒井康裕

(75)マンハッタンレクイエム（3名）
東京都／松尾弥太郎　大阪府／為村治
福岡県／大庭聖朗

(76)ファミクルパロディック（3名）
東京都／木村賢一　大阪府／辻薫
香川県／川西明也

(77)マグナム危機一髪（3名）
北海道／宮川岳　大阪府／坂田卓也
宮崎県／小谷広秋

(78)ハイドライドTシャツ（10名）
岩手県／小原伸樹　群馬県／近藤周一
千葉県／伊能一成　埼玉県／四居亮人
石川県／斉藤英治　岐阜県／菱田崇
富山県／白崎泰弘　大阪府／中木原平
兵庫県／尾崎淳　熊本県／内藤英寿

(79)イースIITシャツ（2名）
埼玉県／岩船隆　愛知県／棚橋正昭

(80)イースII下じき&ロゴステッカー（20名）
千葉県／野口英昭　埼玉県／藤井弘樹
東京都／田原秀之・福島友子
神奈川県／佐々木高志・西坂美喜夫
石川県／上野純　岐阜県／新田幸吉
京都府/萬徳匡史　大阪府/太田英雄・
中井啓之・西山裕暁・矢田博嗣
兵庫県／梶原健・福英明・山川賢
和歌山県/榎本保夫　島根県/小沢幸夫
広島県／松本泰範　徳島県／小川泰生

掲載ソフト36本のプレゼントつき! 読者アンケート

『MSX・FAN』では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で36名様(各ソフト3名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差し上げています。しめ切りは7月31日必着。当選者の発表は9月8日発売の本誌10月号の欄外でおこないます。

●6月号の当選者発表は57ページからの欄外で発表しています。

■アンケート

1 あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を丸で囲んでください。2台以上持っている場合や増設RAMをつけている場合は数字の大きいほうを答えてください。
①MSX(RAM8K)
②MSX(RAM16K)
③MSX(RAM32K)
④MSX(RAM64K)
⑤MSX2(VRAM64K)
⑥MSX2(VRAM128K)
⑦MSX2+ ⑧持っていない

2 今後、MSX2+を買う予定はありますか(1で⑦以外の人のみ答えてください)。
①もうすぐ買う予定
②いずれ買いたいと思う
③買うつもりはない

3 次の周辺機器で持っているのはどれですか。持っているものに全部丸をつけてください。
①ジョイスティック(ジョイカード)
②ディスクドライブ(外づけ)
③ディスクドライブ(内蔵型)
④プリンタ ⑤データレコーダ(オーディオ用を代用している場合も含む)
⑥アナログRGBディスプレイ
⑦モデム ⑧マウス ⑨持っていない
⑩ハンディプリンタ ⑪その他(具体的に記入してください)

4 近々、何か周辺機器を買う予定がありますか。ハイ、イイエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。3の番号でお答えください。

5 MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で記入してください。
①ゲーム ②プログラミング ③パソコン通信 ④ワープロ ⑤CG ⑥ビデオ編集 ⑦コンピュータミュージック ⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他

6 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているゲームを1つだけ番号で答えてください。

7 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいゲームを3つまで番号で答えてください。

8 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを3つまで番号で答えてください。

9 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役にたった)記事を3つまで番号で答えてください。

10 今月号の記事(表2)のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。

11 あなたの持っているMSX、MSX2、MSX2+以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。番号に丸をつけてください。
①ファミコン ②セガマークIII系 ③メガドライブ ④PCエンジン ⑤PC88系 ⑥PC98系(PC-286も含む) ⑦FM7/77系 ⑧X1系 ⑨ゲームボーイ ⑩その他(具体的に記入)
⑪どれも持っていない

12 あなたがふだんよく読む雑誌を表3のうちから3つまで番号で答えてください。

13 持っているものにすべて丸をつけてください。
①10倍 ②新10倍 ③PAC ④FMパック ⑤どれも持っていない

14 新しいMSXを作るとしたら、何を標準装備してほしいですか。2つまで選んでください。
①FM音源 ②スピードコントローラ ③連射機能 ④ステレオ ⑤ヘッドホン出力 ⑥2台目のディスクドライブ ⑦CD-ROM ⑧RS-232C ⑨MSX-DOS2 ⑩プリンタ ⑪マウス ⑫テンキー

15 いまあるMSXで必要ではないと思うものは何だと思いますか。2つまで選んでください。
①ワープロ機能 ②キーボード ③テンキー(数字キー0~9などが独立して横についている部分) ④ROMスロット ⑤ジョイスティック ⑥YJK(自然画) ⑦FM音源 ⑧RF出力 ⑨漢字ROM

16 ほしい機能をそろえたMSXがもしできたら買ってもいいと思いますか。
①はい(買いかえてもいい)
②いいえ(いま持っているので十分)

17 16ではいと答えた人のみ答えてください。そのMSXが、いくらだと買ってもいいと思いますか。
①2万円台 ②3万円台 ③4万円台 ④5万円台 ⑤6万円台 ⑥7万円以上 ⑦10万円以上

18 それでは、ほしい機能がそろっているMSXをどのメーカーに作ってほしいと思いますか。理由があったら書いてください。
①パナソニック(松下) ②ソニー ③サンヨー ④ビクター ⑤カシオ ⑥富士通 ⑦NEC ⑧シャープ ⑨東芝 ⑩三菱 ⑪日立 ⑫キヤノン ⑬その他

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート解答ハガキに記入してください(それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで)。

No.	プレゼントゲーム名
1	激突ペナントレース2……6
2	信長の野望・戦国群雄伝(サウンドなし)12
3	秘録 首斬り館……96
4	ミッドガルツ(MSX2のSIDE.A) …98
5	ザ・ゴルフ ……100
6	アグニの石 ……102
7	アンデッドライン ……103
8	ハイディフォス ……104
9	アークティック ……105
10	銀河 ……106
11	韋駄天いかせ男……107
12	ディスクステーション夏休み号 108

〈表2〉今月号の記事

1	表紙
2	<FAN ATTACK>激突ペナントレース2
3	<FAN ATTACK>信長の野望・戦国群雄伝
4	ゲーム十字軍
5	FFB
6	BASICピクニック
7	<ファンダム>ゲームプログラム
8	<ファンダム>はじめてのファンダム
9	<ファンダム>ファンダムハウス
10	<ファンダム>EDファンダム
11	<ファンダム>MSXサウンドフォーラム
12	FAN STRATEGY
13	FM音楽館
14	LINKS INFORMATION PAGE
15	記憶のラビリンス
16	<Mini ATTACK>秘録 首斬り館
17	<Mini ATTACK>ミッドガルツ
18	<Mini ATTACK>ザ・ゴルフ
19	<FAN NEWS>アグニの石
20	<FAN NEWS>アンデッドライン
21	<FAN NEWS>ハイディフォス
22	<FAN NEWS>アークティック
23	<FAN NEWS>銀河
24	<FAN NEWS>韋駄天いかせ男
25	DSfan
26	スーパーデータ学
27	ON SALE
28	COMING SOON
29	FAN CLIP
30	特製ディスクステッカー
31	激ペナ2 & 戦国群雄伝特製下敷き

〈表3〉雑誌

1	MSXマガジン
2	コンプティーク
3	テクノポリス
4	ゲーメスト
5	ポプコム
6	マイコンBASICマガジン
7	ログイン
8	その他のパソコン雑誌
9	ゲームボーイ
10	ハイスコア
11	ファミコン必勝本
12	ファミコン通信
13	ファミリーコンピュータマガジン
14	㊙ファミコン
15	その他のファミコン雑誌
16	PC Engine FAN
17	月刊PCエンジン
18	㊙PCエンジン

〈表1〉ゲームソフト

No.	ゲーム名
1	アークス
2	R-TYPE(アールタイプ)
3	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
4	アグニの石
5	アークティック
6	アレスタ
7	アンジェラス
8	アンデッドライン
9	イース
10	イースII
11	ウィザードリィ
12	エグザイル2
13	A列車で行こう
14	F-1スピリット
15	F-1スピリット3Dスペシャル
16	王家の谷・エルギーザの封印
17	ガウディ
18	カオスエンジェルス
19	ガリウスの迷宮
20	ガンシップ
21	ぎゅわんぶらあ自己中心派
22	ぎゅわんぶらあ自己中心派2
23	銀河
24	グラディウス2
25	クリムゾン
26	クリムゾンII
27	激突ペナントレース2
28	コナミのゲームコレクションシリーズ
29	ゴーファーの野望~エピソードII~
30	魂斗羅(コントラ)
31	サイオブレード
32	ザナドゥ
33	沙羅曼蛇
34	ザ・リターン・オブ・イシター
35	三国志
36	THEプロ野球激突ペナントレース
37	時空の花嫁
38	シャロム
39	シュヴァルツシルト
40	水滸伝
41	スナッチャー
42	スーパー大戦略
43	ゼビウス~ファードラウト伝説~
44	大戦略
45	T&Eマガジンディスクスペシャル各号
46	ディスクステーション各号
47	ディスクパック2
48	D.Cコネクション
49	ドラゴンクエストII
50	ドラゴンスピリット
51	信長の野望<全国版>
52	信長の野望・戦国群雄伝
53	ハイドライド3
54	ハイディフォス
55	牌の魔術師
56	バックマニア
57	POWERFULまあじゃん2
58	パロディウス
59	秘録 首斬り館
60	美少女コントロール
61	ファンタジーIII
62	プライベートスクール
63	プロ野球ファミリースタジアム
64	ポッキー
65	マイト・アンド・マジック
66	マイト・アンド・マジック2
67	マスター・オブ・モンスターズ
68	ミッドガルツ
69	夢幻戦士ヴァリスII
70	めいず君
71	めぞん一刻・完結篇
72	ラスト・ハルマゲドン
73	リップスティック・アドベンチャー
74	レイドック2~LAST ATTACK~
75	ロードス島戦記

のーみそコネコネ
COMPILE

Disc station ディスクステーション スペシャル 夏休み号 MSX2 MSX2+ DS＃SP3

あの『ランダーの冒険』発売から4カ月。
REVENGE OF DEATH というサブタイトルを加え、宇宙刑事になったランダーが登場！

痛快SFロールプレイングゲーム

ランダーの冒険Ⅱ
REVENGE OF DEATH

アルカリ星に突如起こった事件。消えていった恋人や女性達は、一体何処へ？ 真相を探るランダー刑事の前に立ちはだかる60種類もの敵機動メカ「モビルパーンツ」。モビルシャーツという機動メカに乗るランダー刑事とモビルパーンツとの戦いが、ここから始まる！レーザーがとび、ソードが光る、華麗なる戦闘シーン。前作よりも滑らかに美しく、しかも速くなった画面スクロール。経験値や魔法を削除し、できるだけリアルに追求したゲームシステム。恋人を救えるのは君だけだ!!

ハルマゲドン
現代の日本を舞台に、最終戦争が始まろうとしている!!!
侍王と邪神王の伝説。そして その伝説に巻き込まれていく一人の少年、義孝。
兄妹の愛と勇気をテーマに繰り広げられる冒険物語!!!!
ビジュアルウインドーの大きさが変わり演出効果を高める可変ビジュアルウインドー方式!!!
驚異の大アニメーション技術と映画的演出による感動が君の胸に突き刺さる!!

サムライキング メガスオンZ

これはAVGの形式をかりた、ドラマティック・サイバー活劇だ!!!
君は、世界を救うサムライとなれ!!!

8月8日発売
Disc station ディスクステーション 6号
MSX2 MSX2+ 2枚組1,940円(外税方式)
- 狼男アドベンチャー前編(ユーザー投稿)
- サムシリーズ3
- 連載シューティング プラスターバーン
- BGV
- デフォルKIDS
- DS＝SP4デモ
- MSXファン
- MSXマガジン

その他いろいろ

バックナンバーのお知らせ

DS＝0	980円	DS＝2	1,980円
DS＝1	1,980円	DS＝3	1,980円
DS＝SP(春号)	3,980円		
DS＝4	1,980円		
DS＝SP2(初夏号)	4,800円		
DS＝5	1,940円		
真・魔王ゴルベリアス	7,800円		

● 表示価格に消費税は含まれておりません。

通信販売を希望する人は、現金書留か定額為替で商品の定価＋3%と送料210円(速達なら420円)を商品名、あなたの住所、氏名、電話番号、機種名を書いたものと一緒に送ってくれるとうれしいぞ。

ハイテクゆうパック

お申し込みは簡単。あなたが欲しいと思う商品名などを必要事項記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口に差し出すだけでOK。あとは商品が一週間ぐらいで届くのを待つだけ。郵便屋さんが待ちどうしくなるね。

DS＝0、1、2、3は、TAKERUでも買えます。

7/8 ON SALE 3枚組3,880円(外税方式)

- 1枚目・ランダーの冒険Ⅱ(RPG)
- 2枚目・サムライキング メガスオンZ
- 3枚目①神の聖都/スタジオパンサー(先取り)
  ②ユーザー投稿ゲーム

▶おいしい国で
ENJOY YOUR SHOOTING LIFE.
あそぼーよ。◀

緊急募集！
プログラマーを募集しています。ただし、できる人のみ!!

株式会社 コンパイル
広島市南区大須賀町17−5シャンポール広交210号
PHONE(082)263−6165(ユーザーテレホン)

アンデッドライン・フェアのお知らせ

T&Eソフト夏の新作「UNDEAD LINE（アンデッドライン）」を記念して、新作発表&ゲーム大会を開くことになりました。
イベント内容は、ソフト開発の現場を生撮りした「メイキング・オブ・アンデッドライン」のビデオ上映とプレゼント付きゲーム大会等を予定しています。

■関東地区	シントクエコー店3F SPIパソコンフロア	7月15日(土)
	上新電機J&P町田店パソコン教室	7月16日(日)
■中部地区	栄電社テクノ大須イベントコーナー	7月16日(日)
	上新電機J&P大須店イベント会場	7月22日(土)
■九州地区	ベスト電器大分パソコン館4Fパソコン教室	7月22日(土)
	ベスト電器福岡本店7Fマルコポーロ	7月23日(日)
■沖縄地区	ベスト電器那覇店6Fイベント会場	7月24日(月)
■中国・四国地区	ダイイチパソコンCITY広島4Fイベント会場	7月25日(火)
	ダイイチパソコンCITY高松1Fイベントコーナー	7月26日(水)
■近畿地区	上新電機J&Pメディアランド6Fパソコン教室	7月29日(土)
	上新電機J&Pさんのみや1ばん館パソコン教室	7月30日(日)
■東北地区	デンコードーDaC仙台東口店	8月1日(火)
	デンコードー八戸本店DaC	8月3日(木)

■お問い合せ先…㈱ティーアンドーイーソフト 営業部 佐藤 ☎052-773-7770

T&ESOFT ®INC.

遊びならよせ……
生きては帰れない。

壮絶な戦いの幕は切って落された。
遊びならよせ！生きては帰れない。
これは命をかけたものだけが
参加できる戦いなのだから……。

MSX2ユーザーに贈るスペシャルソフト。

7・22 SATURDAY 発売!!

MSX2／MSX2+ 3.5"2DD ¥6,800

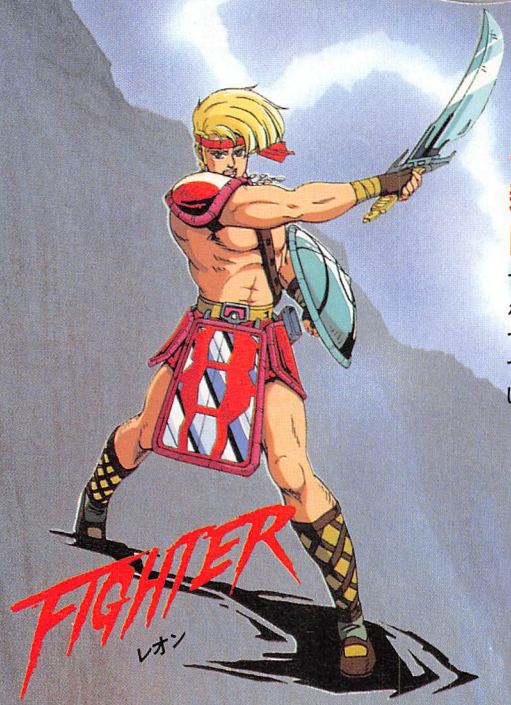
※表示価格に消費税は含みません。

MSX is a trademark of ASCII corp.

UNDEAD LINE™

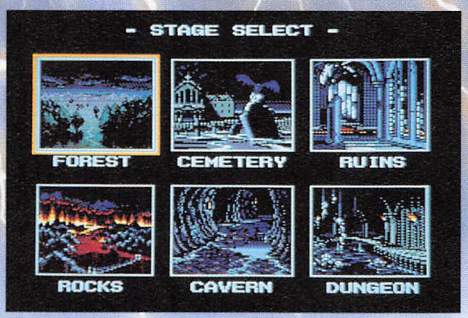
アンデッドライン

© 1989 T&E SOFT



キミが選ぶ6つの冒険。新方式SSS(ステージ・セレクション・システム)採用！

T&E SOFT独自のゲームシステムで面白さ激増。なんと特長ある6つの冒険の道を、自由に選択して謎をといていけるシステムだよ。攻略順序によっては同じ冒険でも難易度が変わってしまうから注意して選んでほしい。



面白さに理屈はいらない

御託(ごたく)はいらない、無条件に楽しめるゲームが、やっぱり最高。そんなソフトを目指して、ゲームの命とも言える"ゲームバランス"を、徹底的に煮詰めました。とにかく面白い、とにかく快感、これがアンデッドラインです。そして、この楽しさを一人でも多くの人たちに味わって頂けるよう、イージー、ノーマル、ハードなんてモードもつけてしまいました。

ATTACK '89 in マリオン 有楽町で逢いませう

場所/有楽町朝日ホール(有楽町マリオン11F) 日時/8月20日(日) PM12:00～PM3:00予定

- ■"ゲームの命"ゲームバランスの考察……「おきて破りのアンデッドライン」
- ■真の3Dゲームへのいざない……「？？？」
- ■RPG新世界の発見……「年末超大作ルーンワース」
- ■国際人工痴能シンポジウム……「開発スタッフ紹介&質問コーナー」
- ■弱肉強食フォーラム……「持ってけドロボー怒涛の大プレゼント大会」

※詳細は8月発売の当社雑誌広告にてお知らせいたします。

T&Eマガジン22号発行中!!

今号の目玉は「アンデッドライン」大特集

T&Eの最新情報がわかるテレホンサービス

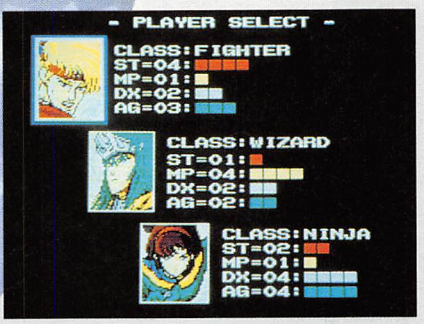
☎名古屋(052)776-8500

戦いに挑む6人の勇者、キミはどの勇者で戦うか。

ジタン城を救え、勇者たち。

王国ジタンの地は、古代より6つの魔界の接点「結界」で囲まれており、その歴史は魔物との戦いの歴史でもあった。偉大なる魔道士ロシュファが、かつて6つの「結界」を封印したが、先王の時代に無能な魔道士たちが、なんとその封印を破ってしまったのだ。

現国王ファーレンハイト2世は、魔物たちとの戦いに疲れ、病の床につき、若き王妃アルテアが王に代わって兵を率いたが、消耗しきった軍勢には抵抗する術もなかった。そして遂に「結界」の影響はジタンの城までおよび始めたのだった。



王妃を慕う3人の勇者。戦士レオン、魔道士ディノ、忍者ルイカ。お互い名も知らぬこの若者たちは、「結界」を封じる6つの「ロシュファの魂」を奪い返すため旅立った。
3人の勇者の物語はここから始まる。

旅立ちの準備は出来た。ロシュファの魂を奪い返せ。

■草原に潜む魔界の者たち

広大な草原に漂う無気味な気配のなか、勇者は一人旅を続ける。次々に現われる敵と戦い、傷つく死闘の連続であった。そんな時の唯一の頼みは宝箱から得た物でパワーアップと体力回復であった。そんな時突然ボスキャラのサイクロプスが現われた。

■ドクロを操る ネクロマンサーを倒せ。

ここは死者を埋葬する墓場だが、地中の中から次々に蘇るゾンビたち。教会が見えるが、この中にいったい何があるのか。突然の地割れとサンドワームの攻撃、ネクロマンサーとの戦いはもうすぐだ。

■呪われた教会に 隠された秘密が……。

血に染まった真紅のじゅうたんを踏み締め中へと進むが、至る所に罠が仕掛けられている。ただの教会ではなさそうだ、何処かに「ロシュファの魂」が隠されているに違いない。王国ジタンを救うために一刻も早く捜し出せ。

勇者の冒険はまだまだ続く。キミはもう死と背中あわせだ。

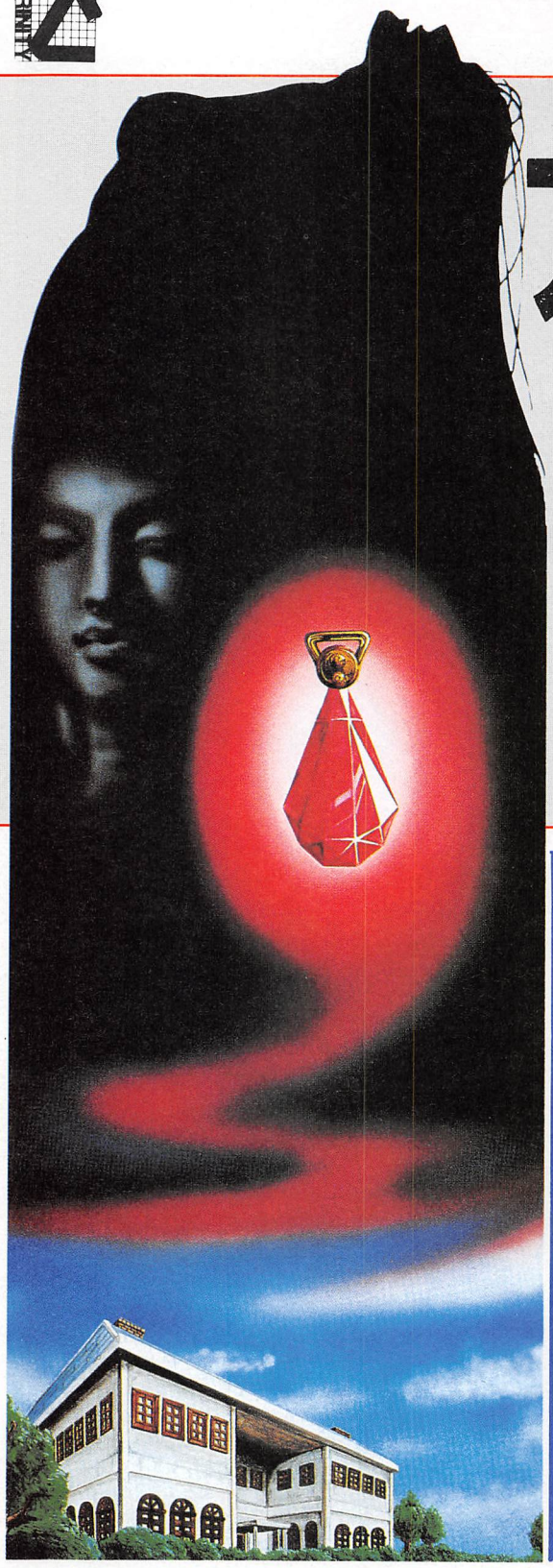
■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.22ご希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)
■89年カタログご希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、カタログ請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)

T&ESOFT INC.
製造・販売 株式会社 ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No.22 請求券 Mファン8月号
89総合カタログ 請求券 Mファン8月号

表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。

STAC
Software Technology & Communication



LIVE ADVENTURE GAME

アグニの石©

The Stone of AGNI©

音楽／小坂明子

見る人すべてをひきつけて離さない
真紅のエメラルド。
遠くインドの火の神アグニが
涙する時、
手にしていた者には不幸が
訪れると言う。
そして、石に心奪われた人々が争い
血を流すたびにますます紅く輝くとも。
そんな宝石を狙って、
アメリカ南部の大富豪の屋敷に
もぐり込んだ大泥棒がいた……。

MSX2 VRAM 128K 3.5" 2DD 標準価格 7,800円

ホラーロールプレイングゲーム

ラプラスの魔

ゲームを終えた後でも恐ろしい
ホラーゲームの傑作

ゴーストハンターシリーズ＃1

ラプラスの魔

原作　安田　均／音楽　小坂明子

MSX2 VRAM 128K 3.5"2DD 2枚組

標準価格　7,800円

MSXマークはアスキーの商標です。

ユーザーズテレホン ☎大阪06(315)8255

平日の午後1時半から6時の間は、お問い合せにお答えします。午後6時から翌日の午後1時15分までと、土・日・祝日はまるまる24時間録音もできるテープサービスです。

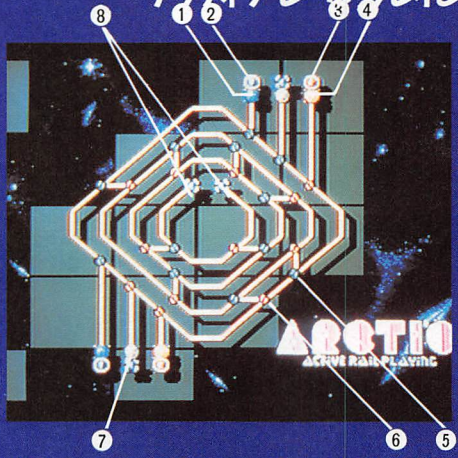
◆標準価格には消費税は含まれておりません。お買上げの際に別途消費税をお支払い下さい。
◆通信販売ご希望の方は、住所・氏名・電話番号・商品名・機種名・メディアを明記の上、現金書留または郵便振替(大阪8-303340)にてお申し込み下さい。送料は無料ですが、標準価格に消費税の3%を加えた金額をお送り下さい。

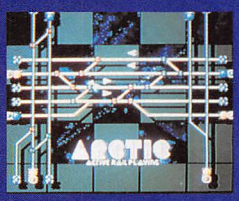
Humming Bird Soft™

株式会社エム・エー・シー ハミングバードソフト
〒530 大阪市北区曽根崎2丁目2番15号

待ちかねたMSX2にやってくる!

アークティック
ARCTIC
ACTIVE RAIL PLAYING GAME
アクティブ レール プレイング ゲーム





①ブルーのボール ②ブルーのボールの格納場所 ③オレンジのボール ③オレンジのボールの格納場所 ⑤ブルーのポイント ⑥オレンジのポイント ⑦じゃまをする白ボール ⑧ここでボールの進行方向が反転

並のゲームにあきたオツムへ カツ喝!

7月21日発売

MSX2 MSX2+
¥5,800
R58Y5120

- 華麗なグラフィックの全31ステージ!
- ステージを指示してのゲーム可能!
- ボール・スピードを3段階に設定可能!
- 軽快で楽しいゲーム・サウンド!

レール上を滑っていくオレンジとブルーのボールを、うまくポイントの切り替えをしながらスタート時のもとに場所にもどすゲーム。一見簡単そうでも、じゃまをする白いボールや、色ごとに一斉に変わるポイントが難易度を増している。衝突をうまく使って、1秒でも早くボールをもとにもどせ!

A列車で行こう
本格派鉄道シミュレーション

キミは限られた資金でレールを敷き、駅を建設する。駅ではお客が乗り込み運賃を支払う。これがキミの唯一の収入源。さらに駅ができることで、周辺には家が建ちはじめ、町並みが自然にできあがってくるしくみだ。しかも家の建つペースが早く、ディスプレイのうえに宅地マークがポンポンと音をたてて出現していく様はまさに快感。但し乗客が増えても効率よく客車を走らせなければ、かえって赤字を出すハメになる。また最大の危機は、列車事故による損害賠償。これを避けるためにもダイヤの組み方に細心の注意を払わねばならない。
会社を倒産からまもり、いかに最終目的を果たすか、すべてはキミの社長としての腕しだいだ!

8月21日 発売決定!

キミは大統領から大陸横断鉄道会社の社長に任命され、10万ドルの資金をうまく使って、事業を成功させなければならない。期限は一年。はたして大統領を西海岸の別邸まで通すことができるだろうか。

MSX2 MSX2+ (バッテリーバックアップ付)
¥7,800 R78Y5121

新作ソフトテレホンインフォメーションを開設いたしました。☎03(236)2000

本広告に掲載の商品には消費税は含まれておりません。MSXはアスキーの商標です。メガROMは1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。©アートディンク

PONY CANYON

発売元／株式会社ポニーキャニオン
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 PONYCA事業部 ☎03-221-3161

販売元／株式会社ポニーキャニオン販売
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 映像営業部 ☎03-221-3131

PONY CANYON INC.

札幌支店／011-232-5151　仙台支店／022-261-1741　東京支店／03-221-3271　名古屋支店／052-562-0111
大阪支店／06-541-1971　広島支店／082-243-2915　福岡支店／092-751-9635　ニッパンポニー／03-222-1431

世界征服をたくらむ夢幻王ログレスを倒すため、
幻想王女ヴァリアによりヴァリスの戦士となった優子。
ログレス亡き後、混乱のヴェカンティは新たな
恐怖の支配者メガスをむかえた。
支配力を失い狂暴化したログレスの軍団は
復讐のみを果たすべく優子に襲いかかる。
だが、王女ヴァリアの助けはない。
ヴァリアは優子を見すてたのか?
不気味に静観する残忍王メガスの真の力は、
確実に優子を死へといざない、世界を
破滅へと導きつつあった…。

バリエーションコスチューム! バリエーションプ

夢幻戦士 The Fantasm Soldier
ヴァリスII

7月8日発売
●PC-88SR(5"2D)
6枚組+1枚(PCMディスク)¥8,800

8月5日発売
●PC-98VM/UV(5"2HD・3.5"2HD)
3枚組¥8,800
●MSX2/2+(3.5"2DD)
4枚組¥8,800

●夢幻戦士ヴァリスII・サウンド!!●

東芝EMIよりCD/MT
(ミュージックテープ)で
同時発売決定!

8・23 ON SALE

●リアレンジ・バージョン
7曲を含む計30曲収録

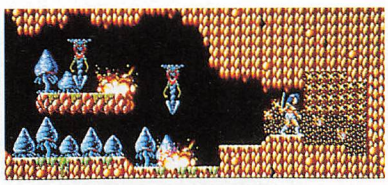
CD/CT28-5530(税込定価¥2,575・税抜価格¥2,500)
MT/ZT24-5530(税込定価¥2,266・税抜価格¥2,200)
※ゲームにはCDシングルは付きませんのでご了承下さい。

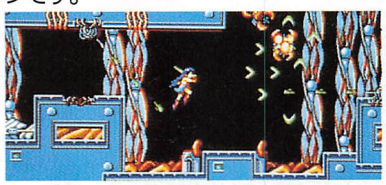
※1面、2面の写真はMSX 2によるものです。

1面(act1)▶
「ヴァリスⅡ」は6面構成。1面はオーソドックスなアクションゲーム。夜の高層ビルを背景に、現実世界から戦いは始まります。難易度を抑えた入門編のステージです。

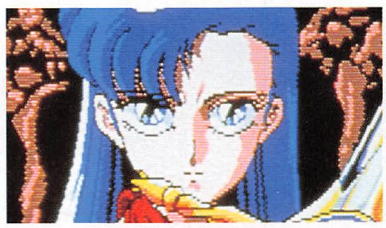
2面(act2)◀
2面からは夢幻界に突入／難しさを増したアクションステージは、通常の2倍飛べるハイジャンプアイテムを使わないと先に進めないおまけつきです。

3面(act3)▶
3面は夢幻界の洞窟内がステージのアクションゲーム。エクスプローダー（爆弾）アイテムを使って壁を壊して進む、迷路の要素までも加えた難しいアクションです。





4面(act4)◀
4面は夢幻界の敵基地。ここは強制横スクロールシューティングゲームなのです。このあと、5面、6面は、縦スクロールなどなど難易度がアップ。ゲーム3本分の満足感と興奮が君を離しません！



●物語なくして
このソフトは語れません。
●20曲以上のBGM、40種以上の効果音、前作の3倍以上のビジュアルシーンが、深い感動を呼ぶストーリーをサポート。
●アナログ対応画面で微妙な色合も表現、画質もハイレベルです。

●アクションゲームを徹底追求！
アイテムも豊富！
●武器は5種類4レベルアップの20パターン、防具のコスチュームは8種類。おっと、「無敵」「敵静止」…まで、特殊アイテムはまだまだいっぱいです。
●武器、防具を選ぶ「セレクト画面」では、優子の防具コスチュームを変えられる着せ替え感覚を表現！当然、ゲーム画面のグラフィックも華麗に変身します。

付記のない画面写真はPC-88SRによるものです。

●PCエンジン(CD-ROM²) 発売中 ¥6,780 ●X68000開発中
表示されている製品の価格に消費税は含まれていません。

1/8スケール

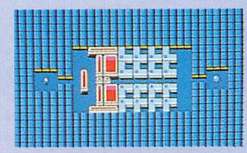
海洋堂制作"優子"ガレージキット・プレゼント！

パソコン版ヴァリスⅡゲームを全面クリアした方に写真の優子ガレージキットをプレゼントします。各機種ともに先着100名様まで。応募要項はハッピーエンディングの後画面に表示されますので、お間違えのないよう応募願います。
●写真は完成例です。実物は組立式でパーツ毎に別れています。
●このガレージキットは海洋堂から夏頃発売が予定されています。

●コンストラクション・ツール●

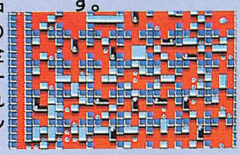
めいず君

あなたが創るパズルです。



■ブロックを移動させて迷路を抜けるパズルゲームのコンストラクション・ツール。ブロック・障害物を並べ変えて、マップを作るのはあなたです。

■もちろん、初級・中級・上級・プロ級のサンプルマップは全部で108個用意！一度はまると抜けられない、パズルワールドへご招待！



※画面写真はすべてPC-8801mkⅡSRによるものです。

めいず君自作マップ大募集!!

このコンストラクション機能を使って、皆様が作ったオリジナルマップを募集します。自信作ができた方は「日本テレネット 手づくりマップ係」までお送り下さい。締切りは7月31日。商品はCDラジカセ(3名)・液晶テレビ(5名)・特製腕時計(10名)・特製テレホンカード(100名)と盛りだくさん。くわしい応募要項は「めいず君」パッケージ内のチラシをご覧下さい。

好評発売中！　¥5,800

PC-88SR・5"2D/PC-98M/UV 5"2HD、3.5"2HD/MSX2 2+・3.5"2DD
●表示されている製品の価格に消費税は含まれていません。

※お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を名記の上、直接当社にお申し込み下さい。(送料無料)。
※当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為及び賃貸(レンタル)行為について、これを一切許可しておりません。もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます。

RENO
Renovation Game
株式会社 日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL. 03-268-1159
ユーザー・ホットライン：(03)・268・1268 (045)・784・2800

リバーヒルソフトから、話題沸騰のシリーズ第3弾、堂々登場!!

ver.

ワシントンを舞台におくる待望のシリーズ第三弾、ついに登場!

J. B. ハロルド事件簿#3

D.C.コネクション

愛と死の迷路

PC-9800版画面

ワシントンD・C・への出張中のリバティタウン警察署長
ウォルター・エドワーズが、何者かの手で射殺された。
現場は、アーリントン墓地の中にあるケネディの墓の前。
所持していた連邦警察の秘密捜査書類は、姿を消していた。
そして数日——市警に捉えられた犯人は、
なんと彼の息子・フレデリックだった。
事件の経緯に不審を抱いたリバティタウン警察は刑事J・B・ハロルドを派遣、
真相糾明に乗り出す。
スキャンダラスな事件の背後に潜む腐敗、麻薬の影……
超大国のかげりを感じながら謎を追うJ・B・の胸には、
この街で過ごした青春への複雑な思いが交錯していた。
現地取材によるリアルなグラフィックで繰り広げる、
本格ハード・ミステリーの大作、ついに完成。

7月下旬発売予定

MSX2 MSX2+

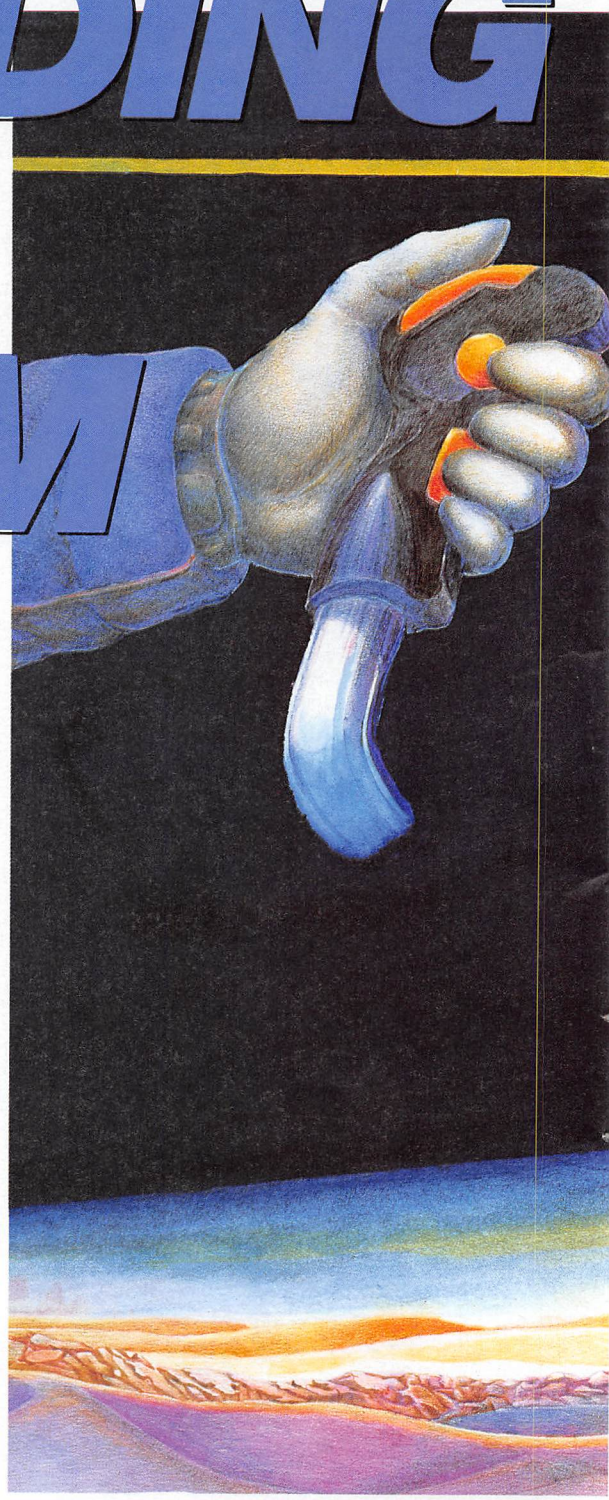
2DD / S-RAM対応

■マウス、キーボード、ジョイスティック、ジョイパッド対応
■FM音源対応(全18曲)
標準価格 8,800円(税別)

●当社ソフトに関するお問い合わせは、ユーザーサポート専用電話をご利用ください。
092-771-0328 13:00〜17:00(土・日・祭日を除く)
上記時間外は〈リバーヒル情報局〉よりテレフォンサービスをお届けします。
●通販をご希望の方は現金書留でお申し込みください。(送料無料)
㊕リバーヒルソフトでは、ただいま開発スタッフを募集しています。詳しくは、人事担当 城内までご連絡下さい。

RIVERHILL SOFT
株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバービル7F
〒810 TEL.092-771-3217

HYPER DEFENDING FORCE SYSTEM



架空防衛迎撃システム『Hydefos』がシューティング・ゲームの流れを変えた!

迫り来る侵略者の群れを次々と撃破する快感がたまらない。シューティング・ゲームの醍醐味をストレートに凝縮した『ハイディフォス』。しかし単に難しいだけのシューティング・ゲームではない。Hyper Defending Force System=Hydefos（架空防衛迎撃システム）の誘導、そして補給ベース『Pit』の設定により、『Pit』にたどりつくまでのスリルに満ちた展開が楽しめる。またマップ上での『バイパス』方式により難易度が変化に富んでいる。さらにリアルに、よりエキサイティングなシューティング・ゲーム、それが『ハイディフォス』だ。

スムーズな興奮を呼び起こす水平スクロール。そしてドラマティックなストーリー。

物語は深海から大気圏外へと展開。リアルなグラフィックがシューティング・ゲームを超えたストーリーを十分に感じさせてくれる。しかも『PSYCHO WORLD』で見せたスムーズな水平スクロールだから興奮は途切れない! そのめくるめく展開に、ファイティング・スピリットがきっと熱くなる。任務を遂行した瞬間の感激をさらに鮮やかに演出する。これはもう、ゲームを超えて現実に迫るドラマだ。

■あらすじ

無限に広がる銀河系には我々が住む地球に酷似した惑星が無数に存在している。エリダヌス星系唯一の生物惑星『Tiar』もそのひとつだ。しかし、この星系の太陽ともいうべき『タウI』に生じた黒点の異常増殖によって大気はまたたく間にイオン化され、人間を含めた生物や自然、気象、そして重力さえもバランスを破壊され、まるで聖書に書かれた黙示録的な様相を呈していた。さらにこの異変に乗じて惑星『Tiar』を制圧しようと企てる侵略者たちが激烈な攻撃を開始した。この絶対絶命の危機を救う方法はただひとつ。侵略者たちの執拗な攻撃をかわし、惑星『Tiar』の軌道上に建設された『タウI黒点制御システム（TMCS）』の光波エネルギーを『タウI』の黒点に射ち込み異変を鎮静化することだ。平和で美しい惑星を取り戻すために、いま『架空防衛迎撃システム（Hydefos）』を搭載したファイターが飛び立とうとしている。

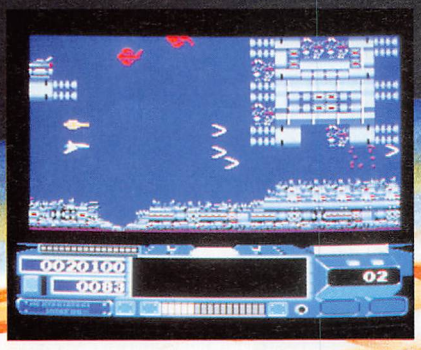
■ヘルツでは、ただいまMSXの開発スタッフ・営業を募集しています。
詳しくは人事担当吉田までご連絡下さい。

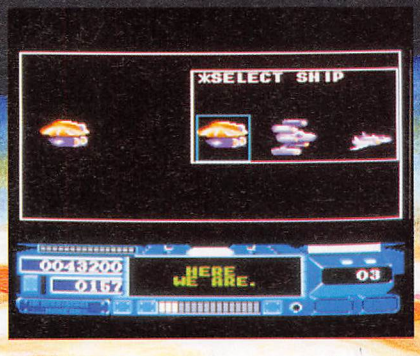
完成、新・シューティング理論。

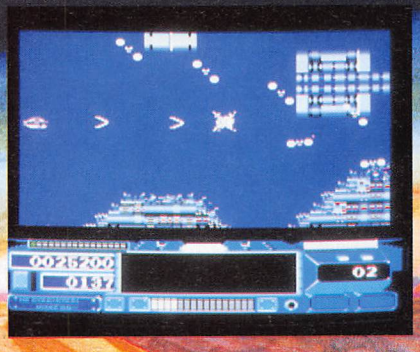
HYPER DEFENDING FORCE SYSTEM

Hydefos

［ハイディフォス］







好評発売中

¥7,800 MSX2 MSX2+ 3.5"2DD(2枚) MSX MUSIC 対応

株式会社ヘルツ 〒169 東京都新宿区北新宿2丁目26番14-402
TEL:03(371)3801 ／ FAX:03(369)4071

※表示価格には消費税は含まれておりません ※MSXは(株)アスキーの商標です

クリムゾン

3人の勇者が悪の支配者『クリムゾン』を倒してから50年後、世界に再び悪の影がしのびよる。
いま、伝説の宝玉を持つ5人の若者が、復活した『クリムゾン』の逆襲に立ち向かう。
最高の操作性と完璧なゲームバランス、そしてマルチシナリオ・リンク方式でさらに感動を深めた『クリムゾンII』。
いよいよ MSX2 に登場します。

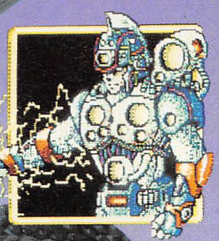
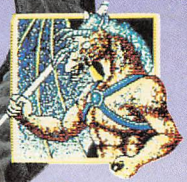
- すみずみまで計算されたゲームバランスの良さは、まさに完璧。
- 戦闘中のオートキーなど、抜群の操作性を実現。
- 山では高さを設定、海では初の潜水コマンドによって地上マップと同じ広さの海底の冒険も可能。
- マルチシナリオ・リンク、次々に起こるイベントなどで、ますます奥が深くなったゲームストーリー。
- 4倍に広がったマップ、5人編成のパーティー、より強力な魔法、増強されたオリジナルモンスターどれをとっても前作をはるかに超えるビッグスケールで登場。

【マルチシナリオ・リンク方式を採用】
これまでのRPGでは、主人公と仲間は突然出会うものでした。しかし仲間たちはどこでどうして共に冒険することになったかを知った方が、より感情移入できるはずだと考えました。そこで『クリムゾンII』ではマルチシナリオ・リンク方式を採用しました。主人公でプレイする前に、仲間になる4人にひとりひとりのシナリオが用意されています。はじめに4つのシナリオをクリアしてから、主人公の冒険が始まり、彼らをむかえに行くことになります。見覚えのある場所で仲間を見つけたときの感激は、いっそう強くなるでしょう。

MSX2 / MSX2+
RAM64K VRAM128K
3.5インチ2DD(2枚組)
MSX MUSIC対応
ジョイスティック対応
7,800円(税別)

大型布製カラーマップつき!!

PC-88SR版 好評発売中 7,800円(税別)

【プログラマー急募】
◎アセンブラのできる方
電話にてお問い合わせください。
アルバイトも可

【STAC】
◎表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。
レンタルやコピーを行うと、著作権法により厳しく処罰されます。

【通信販売のお知らせ】
①現金書留の封筒を用意する。
②ご希望の商品名、機種名、メディア、そしてあなたの住所、氏名、電話番号を書いた紙を入れる。
③商品の代金と消費税分を入れる。(送料は無料です。)★おつりのいらないように入れてください。
④郵便局へ持って行く(遠達も可♪)あとは、ゲームが届くのを待つだけです。一週間程でお届けいたします。

XTALSOFT™ Personal Computer Software
クリスタルソフト株式会社
〒533 大阪市東淀川区豊新3-8-11
☎大阪(06)-326-8150
ユーザーサポート
月曜～金曜10:00▶17:00

★広告中のメーカー希望小売価格には、消費税は含まれていません。
小売り段階で、小売実売価格に別途消費税がかかります。

名作広告マンガ
シリーズ②

0009H テクボーグ

佐藤 元
＋テクノポリス編集部

悲しい宿命の美少女
サイボーグ000AHは
「キミはぼくたちの
きょうだいだ」という
0009Hの呼びかけに
心を動かされて——

あぶない！
0009H
!!

うっ
天下統一と
エメラルド・
ドラゴンか!?

キャアアアア

ダダダダ

ああ！　おなじみの
同人ソフト
美少女ソフトだ!!

加速装置
イースIII
ポスター型
エリア・ガイド
カレンダー
付き————っ

カチッ

ぼくはちかう！
今月こそ必ず
美少女ソフト
6か月カレンダー
を付けると!!

あぁ〜あぁ〜あぁ〜っ

どれも一長一短なんだよ！
このマニアがは
——っ！

奥歯をかみしめると加速する
パソコンゲーム誌

テクノポリス

8月号好評発売中
特別定価590円
（税込）

毎月8日発売
徳間書店

7月17日(月)

PC Engine FAN 8月号増刊

映像が

この夏、

●個性的な各敵キャラのデータを詳細に紹介する！

特別付録

大魔界村

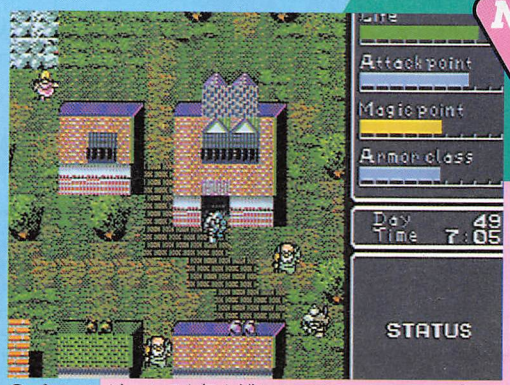
驚異の攻略36頁

●宝箱の出現方法や、中身もバッチリわかる

この夏、メガドライブの発売ソフトで注目度、期待度ナンバーワンのアクションゲーム『大魔界村』を、早くも堂々36頁にわたって徹底攻略。グラフィック、サウンド、難易度など、すべての面で業務用そのままのデキであるこのゲームを、敵キャラデータ、全5ラウンド完全マップ、各ボス攻略法など、あますところなく解説。この1冊があれば、必ずアナタにも魔王ルシファーに捕らわれたプリンセスを救い出すことができるはず。

NEW

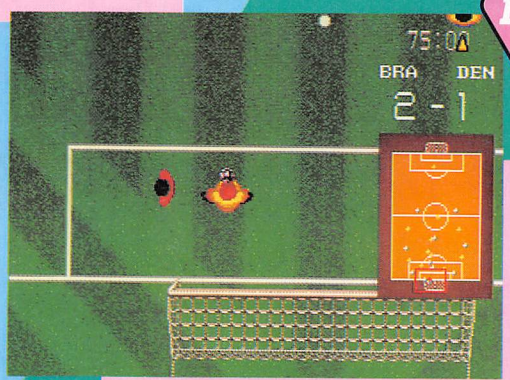
スーパーハイドライド



●パソコンゲームで人気を博したアクションロールプレイングの元祖・ハイドライドがメガドライブに登場。フェアリーランドの危機を救うため、闇との戦いが始まる！

NEW

ワールドカップサッカー

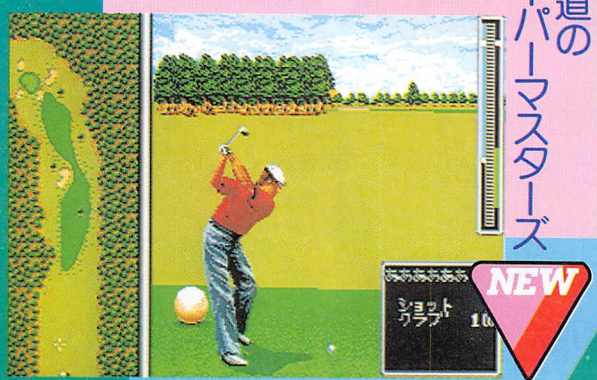


●世界24ヵ国のリーグ戦を勝ち抜くには、かなりの技術が必要だ。超リアルな音とスピード感、そして技の連続…。メガドラならではの体験を味わえるサッカーゲーム。

尾崎直道のスーパーマスターズ

NEW

●超リアルなグラフィック、難解なコースの数々。プロゴルファー尾崎直道のアドバイスを得て、トーナメント優勝を勝ち取ろう。16ビット、ゴルフゲームの決定版。



HOTな新作を画面写真タップリで紹介！

発売予定

音がスピードが
この誌面から飛び出す

◎ハイパーシミュレーション「スーパー大戦略」！

◎みごとなグラフィックが映える「獣王記」は有名だ

多彩な新作

新たなゲーム文化が…

メガドライブFAN

オールカラー
別冊付録つき

定価490円
—徳間書店—

◎8方向スクロール画面は地形をしらねば

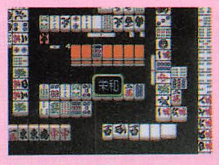
サンダーフォースⅡMD

8方向スクロールステージと横スクロールステージの2種類のプレイ画面があるムズいシューティングゲーム。全9ステージを完全徹底分析した攻略だ！

◎アイテムの場所が重要

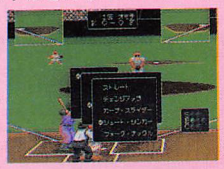
モデム特集

電話通信でゲームが遊べるウレシイ話。ツーシン大好きというアナタにソフトを紹介



TELTELスタジアム
野球ファンには気になるソフト。操作性、スピードはどんなふうになる？

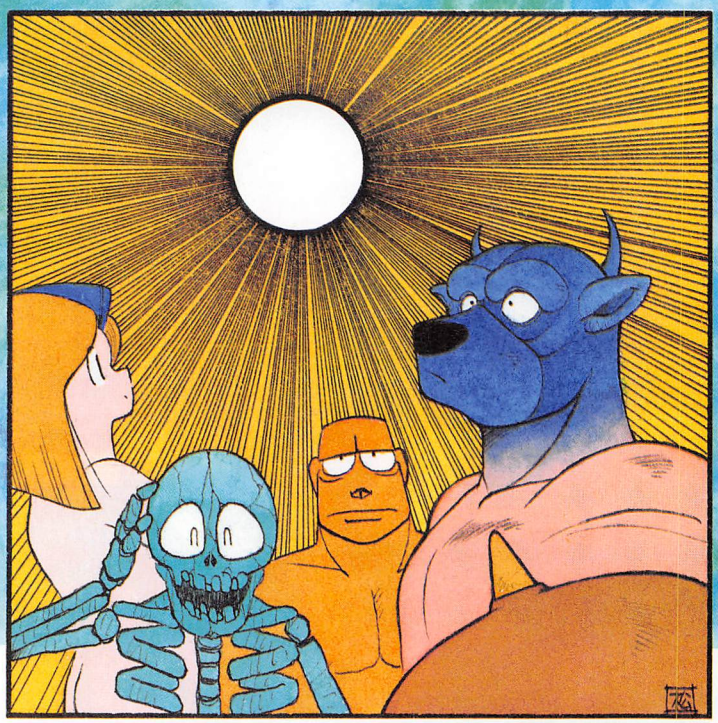
TELTELまあじゃん
わざわざ出かけたり、帰りを気にすることもなく存分に麻雀を楽しめる。



- ■ウルテク／完全収録40本
- ■超新作情報／まとめて7頁
- ■ゲーム一覧／発売ソフト一目瞭然
- ■ゲーセンコーナー／人気の2作
- ■新作カレンダー／年内の予定を
- ■CESリポート／アメリカのメガドラ

第4回 ゲームの深層に潜む宝物を探せ！

記憶のラビリンス



『ラスト・ハルマゲドン』ザコがヒーローになるとき

先々月、先月と続いてリザードマンばかり、ザコザコといい続けてきたので、そのお詫びというわけではないが、ザコキャラが初めて市民権を獲得したゲームとして注目を集めたRPG『ラスト・ハルマゲドン』を取り上げてみることにした。

市民権を獲得したといっても実際のところは、微妙なのだが、まっそれは後で書くことにして、ハーピー、オーク、ゴブリン、ガーゴイル、ゴーレム、A．スフィンクス、ミノタウルス、サイクロプス、G．スネーク、ドラゴンニュート、スケルトン、スライムといったほとんどがザコの集団が3つのグループに分かれて「ある使命」を達成するというのは、これまでどう考えてもなかったもの。

アイディアとしては、この手の逆RPGというものを夢見たゲームデザイナーは、多いのではないかと思うが、さまざまなためらいから放っておかれた分野だと思う。

それを誰にもマネのできないこのような形で実現してしまった、この『ラスト・ハルマゲドン』のゲームデザイナーに、まず敬意を表しておきたい。

逆RPGそれとも反RPG？

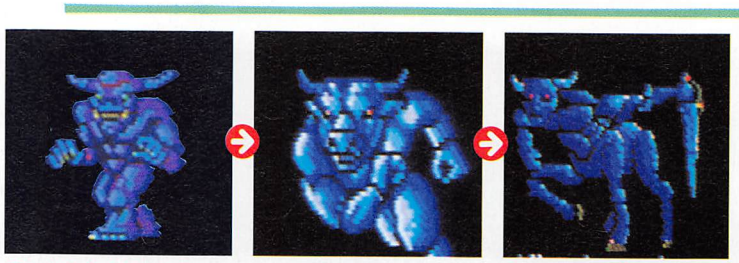
いきなり、ゲームを離れて恐縮だが、これまでの日本文学というのは「人間いかに生きるべきか？」という問いかけがテーマであるといわれてきた。もちろんこれは、作家がいってきたのではなく、一部の批評家がいってきたことだ。だが、これは大きな間違いではなかったかと思う。最近の、例えば村上春樹などを読んでいると「人間こう生きてもいいんじゃないか？」のほうが正しいような気がしてくる。もちろん、これはどう生きるか？　の延長線上にあるといってもいいのだが、少なくとも文学の、というよりも小説のノリはそうだったように思う。

RPGは、宝探しか、お姫様探しか魔王退治だ。どうしていきなり、RPGと小説とを比べるのか、と聞かないでほしい。それを説明しだすととてもこんなページ数では書ききれないからだが、ひとつだけいえるのは、これからはパソコンを始めとする電子メディアが紙を舞台とする活字メディアにとって変わるのは確かだろうし、そうなると、これまで文学が果たしてきた役割の一部をゲームが果たすことも考えられないことではなく、現にそう考えているのが、これを書いている当の本人なのだ。

実をいうと、この私自身ゲームの制作に関わったことがある。そのとき考えたのが、いかにシナリオに深みを与えるかだった。結局落ち着いたのが「革命」だった。革命といっても現代のこと

『ラスハゲ』流ザコキャラ成長システム

『ラスト・ハルマゲドン』のウリのひとつはなんといっても、モンスターの合体による成長だ。これを初めてみたときは『ウィザードリィ』のクラスチェンジを思い浮かべたものだが、108にものぼるバリエーションは、ゲームの内容とも密接に関連していてしかもそれ独自でものを作りだすという楽しさをあじあわせてくれるという点で、十分にオリジナリティーを感じさせる。



ただのミノタウルス　ドラゴンと合体　オークと合体

ではゲームになりにくいので、ファンタジーの世界での最高権力者「神」を最後に倒すという物語にした。もちろん、最初から神を倒そうとするのではなくて、人々を殺しまくる魔王の後ろ楯が神であったという設定だ。神と魔王の境目など紙一重だ、というのは今度の中国の動乱でわれわれが目の当たりにしたことだが、それよりも、RPGでの神や王様の絶対ぶりをひっくり返してやろうと思ったのだ。そんなことでは、人間として自立なんぞできないぞ、と。どこまでその思いが伝わったかは自信はもてないが、人間が独立して生きるというのは近代の常識。ましてや、ポストモダンといわれる現代では、常識以前だ。実際はその常識以前の人々が多いのが現実だったりするのだが、それは、この際放っておこう。

『ラスト・ハルマゲドン』もやはり人間を扱ったゲームだ。要するに活字メディアに取ってかわろうとする意欲をむき出しにした作品だ。この場合、どちらかというと、人間というよりも人類といったほうがいいかもしれないが、どこまで達成できたかは別にして内容的にハードなSF小説をめざしていることは確か。そしてそれがかなりの程度成功しているのが、このゲームだろう。

人類の過去と未来を見通した上で、大胆な仮説を提示してしまいしかもそれをどさくさにまぎれて納得させてしまう手際の良さとスケールの大きさは、いかにもこのゲームの作者らしい。

ゲームにも、これほど大きなことが語れるのだ、と納得！

シナリオの「深さ」ってなんだっ！

前半、なにがなんだかわからないままにスタートしたモンスターの一団が、石板や死体以外の人間の文化といったものを目の当たりにするのは後半に入ってからだ。エイリアンを倒せばそれでゲームが終わると考えていた人にとっては実に意外な展開だったに違いない。このへんはこのゲームの作者であり、広報活動をリードした人物の勝利だと思う。

つまり、第2部の存在そのものすらマスコミに対してさえもひた隠しにしていたのだ。プレイヤーとしては「えっ、まだ終わらないの？」という驚きだけでも儲け物だ。世の中、そうそう心から驚けることは多くないのだ。

そして、いよいよ地上に出て教会、デパートなど、かつてそこに暮らしていた人類の営みをモンスター達が見るシーンへと続く。そこで、各モンスターが愛と優しさに目覚める。このへん、このゲームのクライマックス、といえそう。

まっ、ヘドロからスライムというのはご愛敬としても、彼らモンスター達と人間達の不思議なつながりが、次々に見えてくる。特にガーゴイルが自分の過去の姿に目をうるませるシーンなど、いいなーと思わせる。それは人間のわがままで、守り神から、魔物へと勝手に変えられてしまったガーゴイルが、それに恨みを持つのではなく、逆に人間の哀しさを実感するというもの。

物語はここで終わらず、さらにどんでん返しが用意されていて、実際はモンスター達が自分の力で行動していたのではないということになってしまい、ここは人によって意見が分かれるところだが、最終的にはこれが人類を救うための最後の手だったというところで個人的にはちょっと欲張りすぎたかな？　と思ってしまったが、ゲームという擬似体験そのものをテーマにしているのには、さすがと思わせられる。

要するに、数少ない人類の生き残りが、再び過ちを犯さないようにあらかじめ人類の弱さを擬似体験するためにコンピュータが仕組んだイベントがこのゲームだったというわけだ。そうなるとプレイヤーは何だったのかということにもなってかなり複雑。プレイヤーのやっていたことは、喜びや落胆まですべてコントロールされていたわけだ。

コンピュータのゲームはこれだけではないぞ、という思いが残ると同時にこの作者のコントロールのうまさに舌を巻いたのも事実だった。

では、また来月！

これが、モンスターたちを「泣かせた」イベントたち

戻らずの塔で過去の歴史を学んだモンスター達が、地上で体験する12のイベント。いずれも人間の持つ弱さを見せつけられることによって、人間への憐れみが生まれ、そこからモンスター自身に愛と優しさが芽生えるというところ。

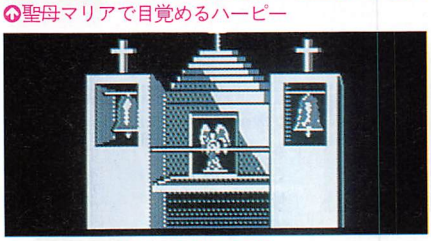
もともと、モンスターというのは人間のうちなる凶悪性や、独占欲、利己心、そして弱さを具現したものだ、ということを考えさせられる。

このイベントを体験することによって、持っているパラメーターそのものが変化していくのには驚いたものだ。全員にこれを体験させるのには骨が折れたけどね。

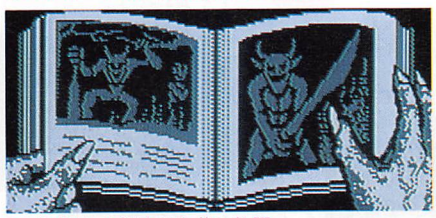
聖母マリアで目覚めるハーピー

G.スネークは人間の想像力の産物？

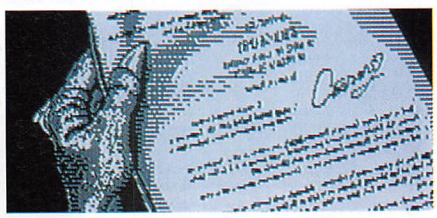
崩れ果てたガーゴイルの石像



スケルトンが泣いた教会の鐘



ゴブリンを悩ませた昔の物語



アゾット剣の秘密とは？

「いよっ、逐電屋！」なんて思わず声がかかりそうな時代劇AVG。迷いがちな三田村邸など完全攻略。

BIT²
☎03-479-4558
発売中

媒　体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	8,800円

アタックする前に、物語を再チェックだ！

舞台は元禄8年の江戸。将軍徳川綱吉が定めた「生類憐れみの令」によって罪をおった人々を、悪法に反対する水戸藩へ逃がすことを裏稼業とし、一度も失敗したことのない腕前から**逐電屋藤兵衛**「逐電屋藤兵衛」と異名をとる男がいた。ある日藤兵衛は師と仰ぐ芭蕉先生（俳聖松尾芭蕉、じつは水戸の隠密）に、お志津という娘を探して逐電させる仕事を依頼された。お志津は来留須という怪人と、配下の4人の殺し屋たちに連れ去られていたのだ。仲間の目明かしひょう吉や水戸藩士の佐々木、陰陽師の少女瑠璃たちと探索をしているうちに、来留須たちの目的が「振り袖火事」の原因となった娘たちの生まれかわりであるお志津、ゆり、秋乃の3人の娘をさらい、邪悪な儀式で呼び出した怨霊の力で江戸を再び火の海にすることであると知る。ついに敵の牙城首斬り館を見つけた藤兵衛、瑠璃、ひょう吉の3人は、娘たちと江戸の町を救うために館へ突入した。

芭蕉先生

お志津

迷いそうな地点をピンポイントアタック！

まず、ゲームの前半でひっかかりそうなポイント3つをアタックしてみた。このゲームは、その場面の状況や出会った人物から得られる情報をすべて見つけられれば、必ずつぎの展開へ進むようにできている。ストーリーが進まないときには、まえに試したコマンドを再チェックしてみると、まだ見ていない情報が得られるはずだ。また、コマンドから得られる情報のちょっとした変化に気がつかなかったり、てがかりになるアイテムを手にいれるための謎が解けなかったりすると、にっちもさっちもいかないことになるが、AVGの基本である注意、観察、推理をおこたることがなければ、必ず道はひらけるはずである。

Point1 水呑み長屋のほこらを調べろ

無人でまったく手がかりがないように思える長屋だが、左右の棟を何度か見比べていると、戸口の数が違っているのに気がつくはず。

なんの変哲もない長屋の風景だがすでに蚤助の術にはまっている

そうしたら、長屋の奥にあるほこらを調べてみよう。中に殺し屋の1人、蚤助がしかけた幻薬の香炉があるはずだ。これを見つけると、お志津のてがかりを握っているへい八の部屋へ進むことができるはずである。

香炉

長屋の住人にはあとで聞きこみできることに

Point2 人相書きは大事なてがかりだ

上野の弁天堂の場面で、死体を発見したら、その顔をよく覚えておくこと。このあとで人相書きを作らなければならないからだ。正確に描けないと、この後の聞きこみができないので、要注意。

人相書き作成画面。まちがえないように死体の顔とよく見比べて

死体

ばあさん
このばあさんに聞きこみできれば人相書きはOKだ

Point3 大谷石のからくりの謎を解け

最重要アイテムのほうらいじゅの実は、本妙寺の大谷石のからくりの中にあるが、このとき瑠璃の父、玄心の残した剣、鏡、勾玉の3枚の呪符の謎を解かなければならない。呪符には「天無人」「吾無口」「罪無非」の文字が書かれているが、これはじつは文字の引き算になっていて、例えば「天一人＝？」となり、3枚の呪符から重要な3つの文字が読み取れる。これをからくりの銅板に打ちこめば封印が解け、実が取り出せる。

扉の上の銅板を番号どおりに押せばほうらいじゅの実がわが手に

呪符

ほうらいじゅの実

©BIT²

三田村邸四天魔結界をマップでアタック！

中盤でいちばんむずかしいのが、来留須の妖術「四天魔結界」によって四次元迷路と化した三田村の屋敷から、藤兵衛と瑠璃を、脱出させることだろう。ここで注意することは、藤兵衛たちの視線は、下のマップで見てつねに上方向を見ているということだ。これを忘れると、ループが続いているところで、自分の位置を見失いがちになる。ある部屋から右手の部屋へ移動するとき、藤兵衛たちは右の方向を向くのではなく、カニのようによこばいで移動していると思えばいいだろう。この三田村邸の中ではゲームオーバーになることはないので、もし自分の位置を見失っても落ち着いて位置を確認しなおせばだいじょうぶだ。

❶ 内玄関

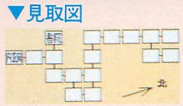
三田村邸の入口。来留須が登場して、藤兵衛たちを挑発する。

❷ ループゾーン

空間がつながっていて自分の姿が前や左右に見える。全８か所。

❸ 書院

▼見取図

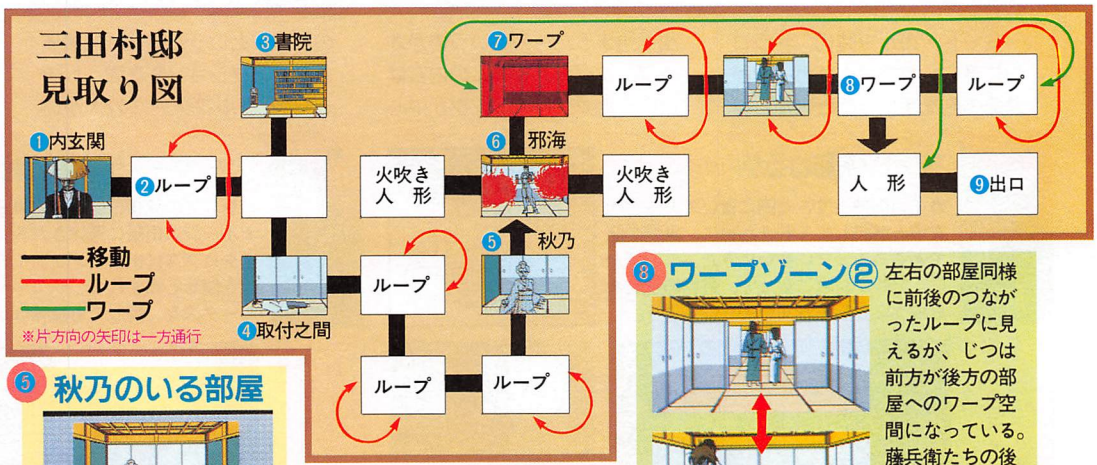


三田村の書院。机の鍵のかかった引きだしの中にこの屋敷の見取り図がある。引きだしの鍵は部屋にある止まった時計の中に、隠されているので、忘れずに調べよう。

❹ 取付之間

改心した三田村が、最後に娘のことを藤兵衛に頼んで死ぬ。

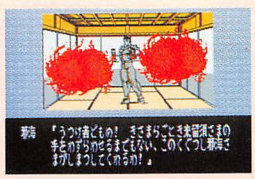
三田村邸見取り図



❺ 秋乃のいる部屋

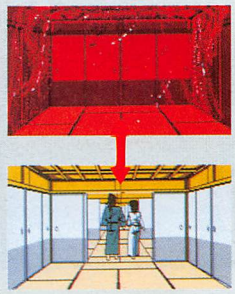
振り袖火事の因縁を背負った娘の一人である三田村の愛娘秋乃が石のようになって立っているが、すぐに消えてしまい来留須が現れる。お志津とゆりの２人を連れさった妖術人寄せの法だ。じつは来留須も妖術によるにせものである。

❻ 邪海のいる部屋



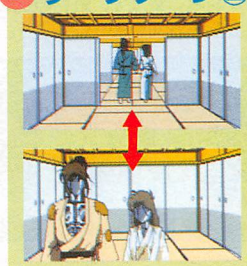
殺し屋の一人、傀儡師邪海と彼のしかけた火吹き人形がまちうけている部屋。邪海は藤兵衛に手傷をおわせて火の海となった部屋から消えるが、その後を瑠璃が何度も見ているうちに、脱出口を見つけてくれる。

❼ ワープゾーン①



火がまわっている部屋から右手には同じ形の部屋が４つ並んでいて、いちばん奥の部屋の右側とこの部屋の左側はワープ空間でつながっている。左に進むのが出口への近道。

❽ ワープゾーン②



左右の部屋同様に前後のつながったループに見えるが、じつは前方が後方の部屋へのワープ空間になっている。藤兵衛たちの後ろ姿のように見えるのは、人形なのである。

❷ 出口

ついに最後の部屋。四天魔結界からの出口は不思議にも掛け軸の絵の中に出現するのだ。

敵の牙城首斬り館にちょっとアタック！

三田村邸をクリアすると、来留須一派の牙城、首斬り館へ進める。３人の娘たちは、来留須によって館の奥深くにとらわれている。そして藤兵衛たちの行手を阻もうと薬屋蚤助、猿使いの張、傀儡師邪海、邪剣士暗月斉の殺し屋４人衆が、まちうけている。館の中をいかにクリアするかはここでは明らかにできないが、ヒントをあげるとギャグメーカーのひょう吉が、ここでは大活躍する。彼のやる気を尊重しよう。また、藤兵衛お得意の忍術も重要な役割をはたすはずだ。あとは来留須を倒すのみ。最後の最後まで、どんでんがえしの連続が待っている。

対決!!

↑首斬り館に突入する藤兵衛たち。殺しの４人衆との決着のときは来た！

↑来留須の正体は明かされるのか？

↑こっ、これはいったい!? 藤兵衛は殺されてしまうのだろうか？

mini FAN・ATTACK

MIDGARTS

前半の6話までのワンポイントアドバイスと、モンマルトルの森の迷いワープをマップで攻略！

ウルフチーム
☎03-5273-4795
発売中

媒体	2DD
対応機種	MSX2+専用
RAM	64K
セーブ機能	ディスク
価格	12,800円

媒体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	※8,800円

前半6話までのワンポイントアドバイス

ミッド・ガルツ時代、ドラゴンに育てられた主人公カインが運命の剣を手にしたときから物語は始まった……というのがオープニングだ。ゲームの内容はというとシューティングが中心のRPGといった感じ。「他機種よりもアクション性を強くしました」とウルフチームの人がいっていただけあってかなりむずかしい。というわけで前半の6話までのミニ攻略だ。

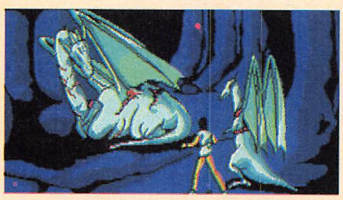
第1話 ルーン・ブレード

ヨシュアを訪ねるが……

カインの持ってきた剣に書いてある古代文字を解読してもらうために、学問の師であるヨシュアに会いにきた。このほかに、アルが将軍に会って、最初の呪文をもらうことを忘れないようにしよう。

ここでもらえる呪文
- アテ・チュード(ATTACK)
- シャイ・ローズ(A)
- フェーク(USED)
- ディスティニー(U)

※ATTACKは攻撃、USEDは防御や体力回復用



ヨシュアをしても、剣の古代文字を解読することはできなかった

金竜なら古代文字を解読できると教えてくれる

第2話 サイクロプスの涙

ファイヤードラゴンを倒せ!!

ヨシュアの死後、守護神のカーリアにダナルーシス山脈に飛ばされる。そこでサイクロプスに出会い、ファイアードラゴンを倒せと頼まれる。ザコキャラのフェニックスを、倒しても意味はないぞ。

ここでもらえる呪文
- イレイ・ジャー(A)
- ヘイレン(U)
- アルゼンティーナ(U)

ファイヤードラゴンを倒し、サイクロプスの封印を解くのだ

ファイヤードラゴンは一定の間隔をおいて攻撃してくる。深追いすると危険だぞ！

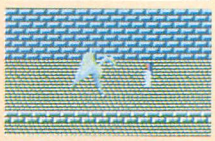
第3話 魔導士マナ

マナルフトに会うのが目的だ

つぎにマナ・ルフトが数千年間治めていたという魔法都市ガデッタに飛ばされる。そこで、マナに会い、世界の平和を望むなら、赤竜を倒さなくてはならないと教わる。そして、宿敵のルアンが登場。

ここでもらえる呪文
- グルーヴ(A)
- フレイム(A)
- フラント・イット(A)
- ゼン(U)

ルアンは剣をねらい、襲いかかってきた。マナが応戦するが……



こんなにちっこいので見落とさないように、目を大きく見開こう！

第4話 魔人伝説

迷いの森モンマルトル

ルアンに襲われて、危ないところをマナの力で、モンマルトルの森に飛ばされ命拾いする。そこで、シェルスナールという大魔術師に出会い、赤竜を倒すには水竜の牙が必要なことを教わる。

ここでもらえる呪文
- カーフツ・ワー(A)
- ジョヴィ(A)
- ヘイゼル・ティー(A)
- レイス(A)
- イヴァン(U)
- エクセス(U)

カインはワイヴァーン族の族長に白竜族の援助を頼んだ

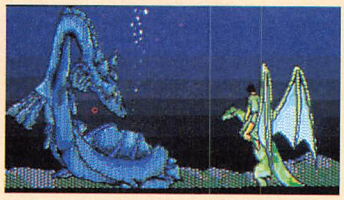
シェルスナールから水竜の牙の話を聞く

第5話 水竜の牙

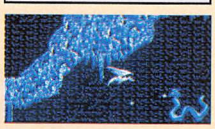
水竜の牙を手に入れるのだ

アルムーセ内海で、セプテウスという水竜に会い、牙はギュニアスが持っていることを教わる。海に入るので、シェルスナールに教わった呪文イヴァンをすぐ使わないと死んでしまうぞ。

ここでもらえる呪文
- ジョ・リーン(A)
- プロヴァカトール(A)
- ディヴァイン(U)



賢者セプテウスはギュニアスが水竜の牙を持っていると教える



ギュニアスはしつこく追いかけてくる。追いつめられたら最後だ。遠巻きに攻撃しよう

第6話 リヴ・ヴェーダ

宿敵リュデイン・ヴァレイス

ついに赤竜の本拠地にのりこむ。みごと赤竜を倒し、ミッド・ガルツに平和が戻った。だが、倒したあとに出てきた金竜によってカインは新たな世界へ飛ばされてしまう。ここの攻撃は強烈にシビア。

ここでもらえる呪文
- アレフ(A)、アイス(A)
- バジア(U)

赤竜の大帝リュデイン・ヴァレイスを倒すと金竜が出現……！

リュデイン・ヴァレイスはかなり動きが速い。しかもグルーヴ(全滅させる呪文)5発分でないと倒せない。強いのだ！

※MSX2用はSide A、Side Bの前後編(各8,800円)の2本に分けて発売されています。©ウルフチーム

第4話 モンマルトルの森の攻略マップ

ここの森の中の銅像にさわると、別の場所にワープさせられてしまう。けっこうややこしいのでマップにしてみた。ここではシェルスナールと、ワイヴァーン族長のファレンスに会わなくてはならない。ファレンスに会うにはそのまえにゴラーヌに会っておく必要があるぞ。キャラクタは小さくて見にくいので、マップの位置を参考に探してほしい。

この銅像にふれると必ずワープさせられてしまう。ワープを繰り返して迷わず進もう

馬に乗っているのが、シェルスナール。森のなかにいるので見つけにくい

ここに注目!! ミッド・ガルツのおいしい部分

ストーリー重視のために、いつでもいままでに出てきたビジュアルシーンを見ることができる。また、どんなに小さなキャラクタでもアニメーションするなど、凝った点が多い。ディスクのアクセスも『アークス』同様にけっこう速い。

ビジュアルシーン

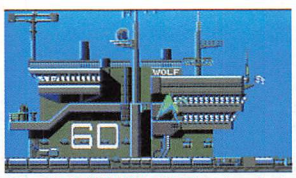
V.SELとTHINKを選ぶとどこでもいままでの会話とビジュアルシーンを見ることができる

アニメーション

1キャラぐらいの大きさしかないキャラでも、ちゃんとアニメーションするとは芸が細かい!

後半の見どころはここだ!!

金竜によって現代に飛ばされたカインは洞窟でレナという少女に出会う。彼女とともに元の世界に戻ろうとするカインに立ちふさがる宿敵ルアン。だが、行動をともにしていたドラゴンのサークンは傷つき倒れる。カインは運命に流されてしまうのか。



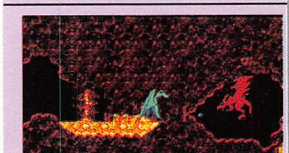
いきなり現代に来てしまったカインたち。第7艦隊に攻撃される。どうしたら元の世界へ戻れるのか

洞窟の奥には美しい謎の少女レナがいた。彼女とともに元の世界へ戻ろうとするのだが……

カインの飛ばされた現代までもルアンはしつこく追って来る。なぜ、カインの剣にこだわるのか

ハードの違いがゲームを変える

『ミッド・ガルツ』はMSX2+専用とMSX2用(SideAとSideBの前後編に分かれている)と2種類発売されている。2+はパッケージ、マニュアルも大きく厚い。ゲーム内容はまったく変わらないが、アクション性などは2+だと横スクロールが得意な分だけ高い。だが、ボスキャラは2+よりMSX2のほうが、巨大で色数も多く、迫力満点だ。

MSX2+	MSX2	チェックポイント
		■スクロール 2+のほうは本体の機能にハードスクロールがあるので、当然スムーズな動きをする。MSX2のほうでも2+にも負けないぐらいの8方向スクロールを実現。画面切り換えではないぞ。
		**■ボスキャラ** 2+はザコキャラと同じく、ボスキャラもスプライトを使い、色数も少なめでちょっと迫力不足な感じがする。一方のMSX2のほうは、キャラクタで描いている。そのため、超巨大キャラにすることができ、画面の3分の1もあるような大きさのヤツもいる。もちろん色数も多くきれい。2+より、迫力満点の仕上がりだ。アクション性も、2+よりMSX2のほうがリアルな感じで、ボスキャラとの対決は総合点で、MSX2のほうが勝ち!

THE GOLF
ザ・ゴルフ

やりこめばやりこむほどリアルな作りにおどろくばかり。そして、意外な事実まで発見された。

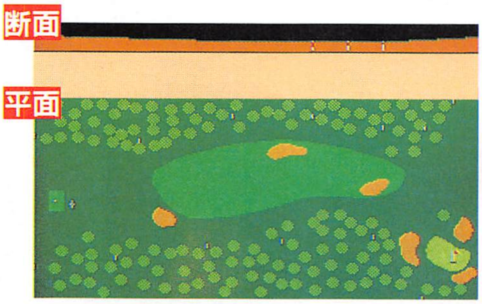
パック・イン・ビデオ
☎03-5555-8732
発売中

媒体	2DD ♪
対応機種	MSX 2/2+※
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6,800円

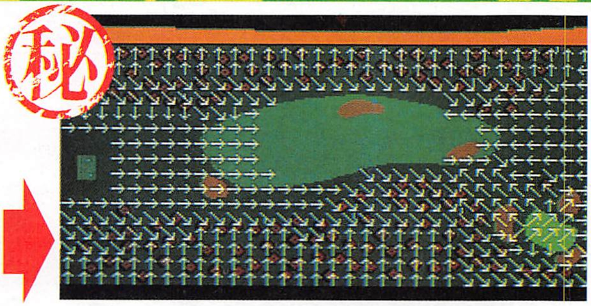
※自然画デモ

2Dであたりをつけて3Dで確認

このゲームは3Dのデータがすごい。どれだけすごいかというと、なにげなく出た2Dの画面をひと目確認してから3D画面上で打つまえに、もう少し注意して2D画面を見てみよう。断面図があって、大きな起伏のある地形になっているのがわかる。これだけならほかのゴルフと変わらず、あたりまえ!
今回、パック・イン・ビデオから借りることのできた開発用秘密のツールでのぞいてみると、起伏がじつにこまかく設定されているのがわかる。
ふつうは、断面図と平面図であたりをつけて、実際のコースの起伏などは3D画面で確認するのが基本。実際には見えない起伏の設定をつねに頭に入れてコースの攻めかたを考えよう。



↺ゲームディスクで見ることができる地形の情報はこれだけだが……



じつは ↑見えないところではこのとおり。ちなみに、矢印の方向に傾斜している

まっすぐ飛ばすだけがゴルフじゃない

じっさいのゴルフで、ウマイかヘタかの差が出るのはティーショット。しかも、まっすぐ飛ばすのがむずかしく、このゲームでもタイミングがひじょうにはかりづらい。
このゲームではすべてがパワーメーターで決まる。まず、飛距離に影響する赤いパワーメーターがあがっていくので適切な位置で決める。タイミングをあやまると距離が伸びなかったり、再チャレンジとなる。
パワーが決まると青いメーターとなってもどるので、メーターの左下にある線から右のあいだでどの方向に飛ばすかを決める。ここでもタイミングがたいへん重要で、まっすぐ飛ばしたかったら、ちょうどメーターの真下で止めるのだが、これがむずかしい。しかも、左の線よりも手前で止めればミスショットになり1打損をし、まっすぐ飛ばすものも大きく曲げて飛ばしてしまったら林の中に落ちたり、OBになって1打付加されることにもなる。

↺3D上で、フック。ストレート。スライスの軌跡を描いてみると、曲げのかけかたしだいでぜんぜん違う方向に飛ぶのがわかる

フック(左まがり)

↑フックのときの注意。左下の線をこえてからでないとミスショットになってしまうぞ

ストレート

↑かんたんなようで、じっさいこのショットがいちばんむずかしい

スライス(右まがり)

↑この曲げを決めるときに決めないでいると、強制的に最高のスライスがかかってしまう

↑目的にあった飛ばしかたを平面上で線を引いてみた。これを3D上で実行してみる(上の写真)

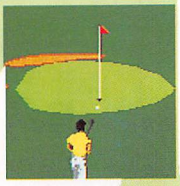
©パック・イン・ビデオ

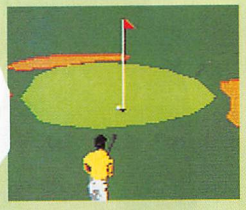
次のショットはどうすればいい？

ゴルフに障害はつきもので、そこがおもしろかったりくやしかったりするものだ。障害があっても乗り越えるテクニックはある。そこで、2つの使い分けを知っておくと便利だろう。

まずはトップスピン。ボールの上の部分をたたくことで、高く打ち上がるのを防ぐのと、ボールが落ちた地点からさらに転がり進む効果がある。逆に飛距離は期待できない。これにより強風の場合には風に流されるのを抑えたり、グリーンの近くから強く打てないときにラクに弱いショットを打てる、いわゆるチップインなどに便利なショット。もう1つは逆のバックスピンというもので、今度はボールの下の部分を打つと、ボールは高く打ち上がり、落下したら自分のほうへ転がりもどる。グリーンの地形が下り坂だった場合、これを使うとグリーンに乗ったときに坂を下っていくのを抑え、止めることができる。バックスピンは使い慣れていないと失敗することが多いので、多用するのはオススメできないが、けっして使えないことはない。慣れるまでは慎重な判断で使いたいものだ。

トップスピン





↑ボールのたたく位置をおもいっきり上に設定してみる

↑グリーンも近いのでトップスピンで軽く打つ。ピンの手前で落ちて、さらにころがる。おしいところ

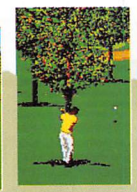
バックスピン

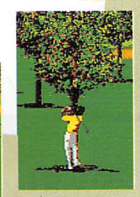
↑ボールの下のほうを打つ

←バンカーからバックスピンで脱出。確実に脱出したが、もどしすぎた

実戦編——林からの脱出

もし、林に捕まってしまってらどうやって脱出すればいいか？　ヤケをおこす前に対策を考えよう。高く打ち上がらずに木の下をくぐって抜けるには……。トップスピンを使ってみよう。まず、2D上で抜けやすい方角を選び、3D上で打つ方向を修正してから、この場合はフックも用いておもいっきりスイングして、脱出成功。





グリーンの変化に注意して

さて、うまくグリーンに乗せることができたかな？　緊張のパットだが、ここで数回やってみた人に聞いてみたい。カップが、グリーンのどの位置にあるかおぼえているかな。ここで、「あれっ？」と思った人はなかなか勘がいいかもしれない。またはうすうす勘付いていた人もいることだろう。

どうやら実際のゴルフで、その時の状況によってカップが何か所か切られるようになっているのと同様に、ここではランダムでカップの位置が変わるという衝撃の事実が確認できた。

それから、パットをするときにキャディさんが持っているピンをちゃんと見ているかな？　マニュアルにも書かれてはいるが、ここで復習しておこう。影の向きが芝目の向いている方向で、影の長さが長いほど流されやすくなることをしめしている。

ラフでもパター

わりとグリーンに近いラフに落ちたら、無理してチップインをねらったりしては、危険。ここはパターに持ちかえてかなり強めに打ってみよう。芝目がよほどきつくなければしずめられる。

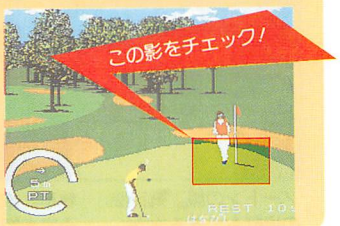
カップは4つある？

またもや秘密のツールを使って詳しく調べてみたところ、各ホールにカップは4つ設定してあることが判明した。右にある写真はツールで見たところの証拠写真で、その下にはじっさいに同じホールで数回プレイして調べた写真。たしかに変わっているのがこれだけでもはっきりとうかがえる。奥が深い。

←グリーン上にある4つの点がカップの位置

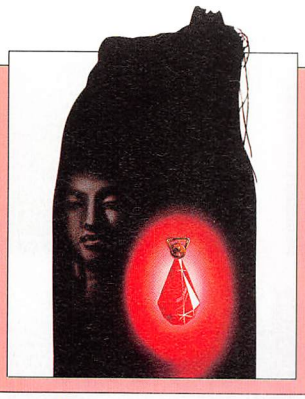
ピンの影に注目？

芝が順目ならば抑え気味に打ち、逆目であれば強めに打つ。この調節をいつも頭の中に入れておくこと。また、強いパットなら、芝目の影響はあまりでないが、弱いパットはかなり流されやすくなることも注意しよう。



これでおわるわけがない

この中で出てきた秘密のツールの正体は、じつは増設コース用のもので、自作のコースを楽しむことも可能なまさに自由自在なエディタツールだそうだ。発売されるかは不明だが、『ザ・ゴルフ』の売れ行きしだいらしい。個人的な希望だが、キャディがユキコさん1人しかいないので、もっと増やして選べるようにしてほしい。



FAN-NEWS

LIVE ADVENTURE GAME

アグニの石

ハミングバードソフト
☎06-315-8255
発売中

媒体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円

リアルタイムに時間が流れるＬＩＶＥ　ＡＶＧ!!
生きているゲームの緊迫した楽しさがたまらない。

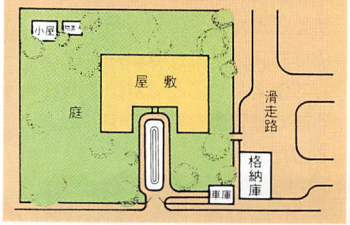
運転手の任務遂行が第1条件だ

アメリカの片田舎のとある屋敷に、「アグニ」と呼ばれる真紅のエメラルドがあるという。キミは、その美しい宝石を手に入れようと、この屋敷に7日間臨時の運転手としてもぐりこみ調査を開始するのだ。

ゲームの目的を果たすのはとうぜんだが、なによりもキミは運転手としての任務を果たす必要がある。毎晩、執事がつぎの日の主人の予定を伝えにくるので、それにしたがい行動するのだ。といっても主人は昼間は会社にいるので、キミが運転手として働くのは朝晩の送り迎えだけ。ただし、キミ自身、食事をしたり睡眠をとったり、風呂にはいったりといそがしい。これらを怠ると体力や集中力が落ちたり、体がくさいなんて理由でクビになることも……。

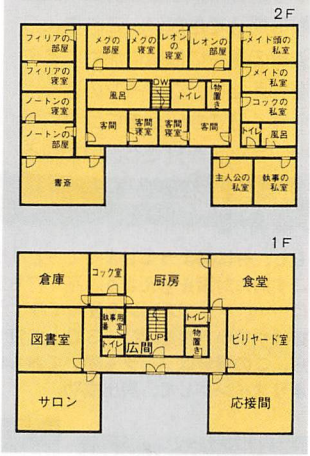
ゲームは、コマンド選択式ＡＶＧだが、コマンドを実行していなくてもリアルタイムに時間がすすむのでグズグズしてはいられない。屋敷は2階建てで、部屋数も多く、庭や飛行場まである。いろんな場所を調べ、人に会い、宝石を見つけ出せ！

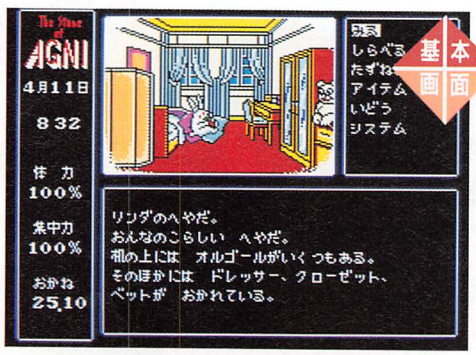
⊙屋敷全体図



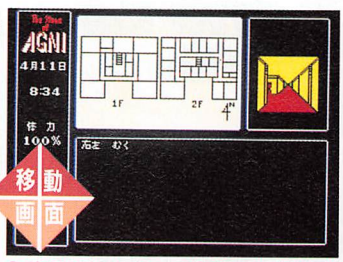
↑→屋敷は飛行場もある大邸宅だ。右は屋敷内で屋敷は２階建て。すべての部屋をまわらないといけないのでいそがしい

⊙屋敷内見取図

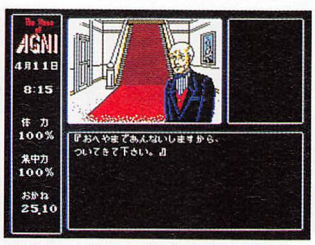




↑画面の左側に日付や時間、キミの状態をあらわす数値が表示されている。体力が落ちると動きづらくなり、集中力が落ちるとアイテムなどを見落としたりするようになるので、つねに60％以上に保っておくといい



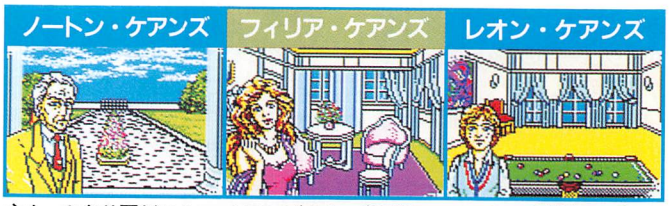
↑移動時は小さい３Ｄ表示と屋敷内の見取図が表示される



↑自分の仕事を忘れていると執事などが呼びにきたりすることもある

やはりポイントは屋敷に住む9人

キミのほかにも屋敷には9人の人間が住んでいる。彼らはそれぞれいろいろな思惑を持ち、なにかしら秘密を隠している。彼らと話をし、留守の部屋を調べつつ調査をすすめよう。このほかの登場人物で、街のバーにいるピピンという男はキミの相棒だ。調査してほしいことなどがあったら彼にたのもう。なにかしらヒントを持ってきてくれるはずだ。



主人。かなり悪どいこともしているらしい。

ケアンズ夫人。遊び歩いていて留守が多い。

ノートンの息子。いたずらばかりしている。

ノートンの娘。飛行機の操縦もできる才女。

執事。彼が毎晩明日の予定を知らせにくる。

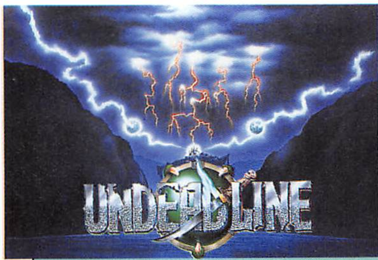
メイドがしら。ロうるさくまじめな人物。

メイド。なかなかかわいい女の子だ。

コック。キミの食事も彼が作ってくれる。

庭師。なにやら謎を秘めたおじいさん。

©ハミングバードソフト



FAN-NEWS アンデッドライン

UNDEADLINE

T&Eソフト
☎052-773-7770
7月22日発売予定

媒体	2DD ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6,800円

RPG的なパラメータ制のあるアクションシューティング。7月号にひきつづき、サンプル版が到着したのでもう少し先のほうのステージを紹介しよう。

三人三様の勇者から1人を選んで出発！

ゲームを始めるまえに、力や機敏さなどの能力が違う個性ある3人のなかから好きな勇者を選択。また6ステージのうちから自由に始めることができる。

⇨選んだ勇者は途中で変えられない。誰を選ぼう？

プレイヤーセレクト

ステージセレクト

⇦この6つをクリアすれば最終ステージ

闇に見え隠れする魔界

魔界は7月号で紹介した草原と右のマップのほかに下の4つがある

廃墟

⇧古ぼけた教会の中での戦い

岩山

⇧ぼやぼやしていると火に焼かれてしまう

洞窟

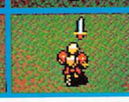
⇧洞窟の中はちょっとした迷路みたいだ

地下水路

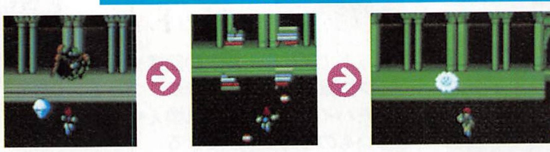
⇧ひんやりとした空気と気持ちの悪い敵

奪われたロシュファの魂を取りもどせ！

勇者たちの防御や攻撃は3人とも違うし、オプションの武器も使う勇者によって威力が違う。各ステージのボスを倒して、魔界を封じるためのロシュファの魂を取りもどせ！

	魔道士	戦士	忍者
ディフェンス 魔道士から、消える、楯、ジャンプ			
アタック 魔道士から、火炎弾、剣、手裏剣			

ボスキャラ



⇨各ステージの最後にいるボスと対決だ。倒すとロシュファの魂が

ロシュファの魂だ！

お姫様の笑顔を見たければ妖精を捕まえて

大切なのはステージに隠れている妖精を捕まえること。捕まえると経験値が増え、勇者の弱点や、さらに強くしたいところにポイントを振り分けて、能力アップができる。

⇧オレンジ色のEXPが経験値

⇧4つの能力に自由に振り分ける

ふたたびステージセレクト

⇦ステージをクリア後、残りから選ぶ

モンスターガイドだぁ！

⇨斧を投げてくる

⇨でかい頭が特長

⇧墓場ステージのボス

⇩地面から出てくる

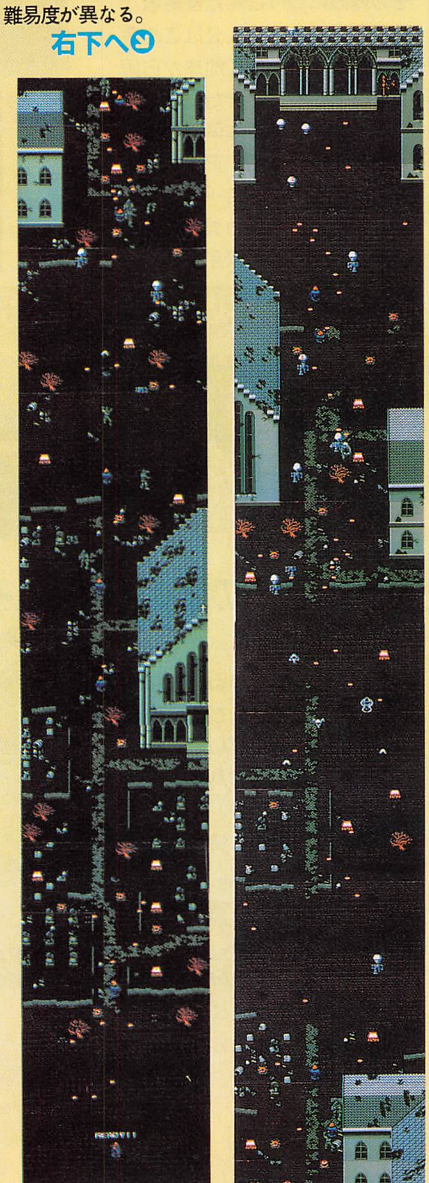
⇦消えたりするぞ！

⇨近づくとむかってくるコウモリ

今月のマップ(墓場)

草原、墓場、廃墟、岩山、洞窟、地下水路のステージのなかから自由にセレクトできる。同じ草原ステージでもはじめに選ぶか、あとで選ぶかでは難易度が異なる。

右下へ⇘



スタート

⇧つづき

©T&Eソフト

『アンデッドライン・フェア』情報／おもな内容は、開発現場を生撮りした『メイキング・オブ・アンデッドライン』のビデオ上映とプレゼントつきゲーム大会。■東北・8／1デンコードーDaC仙台東口店・8／3デンコードー八戸本店DaC■関東・7／15シントクエコー店・7／16J&P町田店■中部・7／16栄電社テクノ大須・7／22J&P大須店■近畿・7／29J&Pメディアランド・7／30J&Pさんのみや1ばん館■中国・四国7／25ダイイチパソコンCITY広島・7／26ダイイチパソコンCITY高松■九州・7／22ベスト電器大分パソコン館・7／23ベスト電器福岡本店

MSX-NEWS

ハイディフォス HYDEFOS

ハイパー Hyper ディフェンディング Defending フォース Force システム System

ヘルツ
☎03-371-3801

発売中

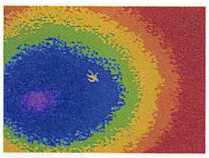
媒体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	7,800円

MSX2だけど、スルスルスクロールの気持ちいいシューティング。5種類のシップと装備を使って深海から大気圏外へと侵略者を追いつめろ！

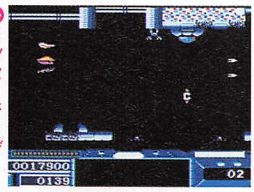
『ハイディフォス』それは、管制システムの総称

黒点異常などによって壊滅の危機に陥っている惑星ティア。その弱みにつけこんだ侵略者たちが忍びよる。主人公はこの危機を救うため、遠く地球から銀河を越えてやってきた。

ハイディフォスとは、敵の情報を得たり、補給、アイテムの利用などをコントロールする管制システム。このシステムの使いかたがゲームのポイントだ。



地球からティアへ、遠く銀河を越えて転送されてくる主人公なのだ



メッセージとデータ部分の裏に隠れたメイン画面は上下スクロールで見られる

エリアに合わせて、シップをチェンジ！

深海から大気圏外まで、エリアが変われば、それに合わせたシップが必要になってくる。シップを補給ベースで乗りかえて、つぎのエリアにそなえよう！

いごこちのいいコクピットだ

レスPファイター
主力戦闘機。運動性能と積載量のバランスがいい

シェクター
深海用小型原潜。いちばんはじめに搭乗するシップ

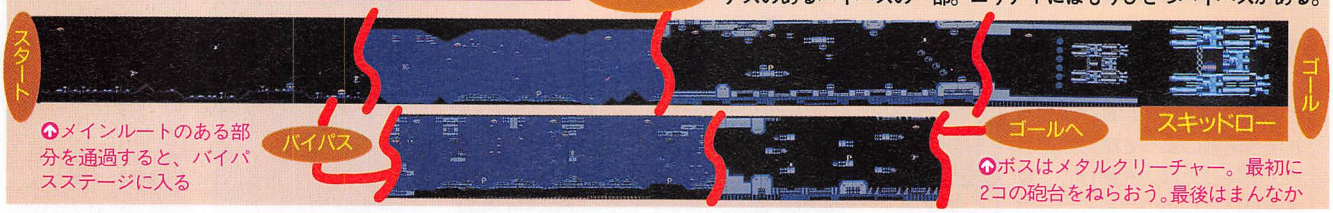
ストラトCボンバー
高高度爆撃機。成層圏と対流圏、大気圏外でもOK

ティーサブ1
特殊潜航艇。潜航深度は深くないが、攻撃力がある

エーティーエフV
先端戦術戦闘機。運動性能抜群。積載量は小さい

メインルート以外にバイパスもあるぞ！

下のマップはエリア1のメインルートの一部と、たいへんだけどボーナスのあるバイパスの一部。エリア1にはもうひとつバイパスがある。



メインルートのある部分を通過すると、バイパスステージに入る

ボスはメタルクリーチャー。最初に2コの砲台をねらおう。後ははまんなか

管制システムの重要パーツ、ハイドは6種類

アイテムのほかに、ハイドと呼ばれるパーツがある。これは管制システムと連動して、攻撃力や防御力をアップしてくれるものだ。だが、このハイドを装備できる数と位置が、シップごとに決まっている。使うときは状況や目的を考えて。

ちょっとアイテム

5種類のアイテムのなかから、ちょっと変わったものを紹介しよう。

スピードチェンジ。スクロールが遅いときは速くなり、速いときは遅くなる

パワーアップ。2個取ると1段階、弾が強力になる。8段階が最強でレーザーだ

●使いこなせ、ハイド

シップの上側で取ると上に、下側なら下に装備される。新しく取れば前のが消えて新しいものに変わる。

アルファベットがハイドの印

フォワードハイド

前の敵を撃つための前方攻撃用

バックハイド

背後に撃つための後方攻撃用

セーフティハイド

岩や建物にぶつかっても平気

リボルブハイド

3方向に撃つ方向を変更できる

ディフェンスハイド

敵の弾にかすっても大丈夫

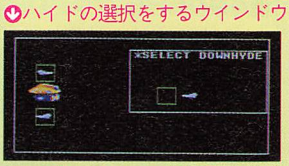
ハイパーX

体当たりで敵を破壊できる

防衛迎撃システム 補給ベース、ピット

ピットでは、シールドの回復や、シップの乗りかえなどのほか、つけていたハイドの上下の入れ換えや、新しいものとの交換ができる。

ハイドの選択をするウインドウ



▼ピットの全景

シップの乗りかえも、ここでできる

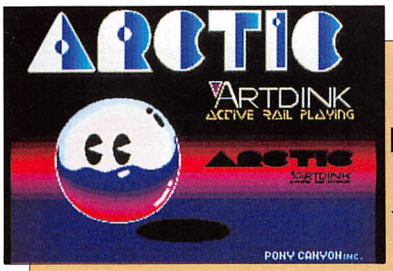
侵略者を追ってきたが、ついに追いつめた！

エリア5までは、それぞれ最後にボスがいる。そしてエリア5のボスを倒したあとにはいよいよ謎にせまるエリア6へと突入。トラップをくぐりぬけて、敵の総裁の乗った宇宙船を追いつめて……という設定だ。エンディングは、マルチエンディング。ストーリーからはずれた行動をとらないようにすることがポイントだ。

途中にはいくつかのグラフィックが

侵略者からのメッセージが入った

※画面は開発中のものです ©ヘルツ



FAN-NEWS

アークティック

ポニーキャニオン
☎03-221-3161
7月21日発売予定

媒　体	
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	
価　格	5,800円

キミの考えとは関係なしに、どんどんかってにころがるボール。じたばたしても、いらいらしても、ついついはまってしまうアクションパズルゲーム。

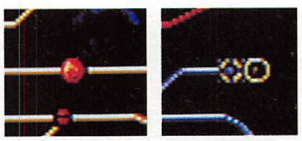
ポイントを切り換えて格納庫へ

「レールの上をかってにころがるオレンジとブルーのボールをそれぞれの色の格納庫(かくのうこ)へ入れるだけ」というきわめて単純なルール。しかし、思うとおりにボールが進まず、はまってしまって、気づくと1時間がすぎていた……なんてこともある。

キミが操作できるのは、レール上の赤と青のポイントの切り換えのみ。このポイントの切り換えで、うまく2色のボールを誘導していくのだ。また、ステージによってはレールが色わけされ、ボールのころがる速さも、レールのそれぞれの色によって変わってくる。ステージのなかには、このレールの性格をうまく利用しなければならない場面も登場する。

しかも、白いボールや赤いボール、レールわきについた矢印(?)などなど、格納庫に入れるべき2色のボールにはあらゆるアクシデントがつきまとう。しかし、これらはかならずしもじゃまになるとは限らず、とくに白いボールなどはただころがっているだけで無害なため、オレンジやブルーのボールをぶつけて方向転換、なんて具合に、キミを助けてくれることもときにはあるというわけ。

このゲームには、平常心を失わず、ボールの誘導を何度でもくりかえす、強力な忍耐が必要となる。ポイントを切り換えるタイミングと冷静な判断がゲームを解くキーポイントだ。



左のオレンジのボールを、右のオレンジの格納庫へおさめれば0K。ブルーのボールも同様だ

ステージ1の実演

上下左右に入り乱れて交錯したレール。赤と青のポイントを切り換えるのがキミだ

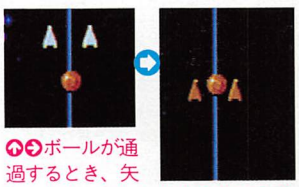
オレンジとブルーのボールを白いボールを利用しながら格納庫へと誘導していこう

あとひとつでクリア。白いボールの動きに注意しながらオレンジの格納庫をめざせ。ステージ1はまだまだ単純。これから先はもっと難しくなっていく

アクシデントが待ちうける

矢印でスピードアップ

この矢印(白い三角)の向きと同じ方向にボールがころがってくるとスピードアップ、逆だとボールはスピードダウンする。逆のときにはスピードが遅すぎると押しもどされることもある。



ボールが通過するとき、矢印は光る。スピードが変化するぞ

格納庫をまちがえた

格納庫にまちがったボールが入ったときはレール上に出すことが可能。ただし、同じ色の格納庫のボールがみんな出るので、うかつにまちがえるとすべてがおじゃんになってしまう。

白いボールが格納庫にしまった出さなければ！

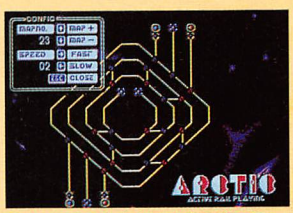
恐怖の赤いボール

こいつは強敵。このボールにオレンジかブルーのボールがぶつかるとすべてのボールが赤くなり、もういちど最初から。

赤いボールが登場。レールの複雑さにぼやぼやしていたら赤いボールにあたってしまった。なさけない

面セレクトとスピード設定

なんどやってもステージ1すら解けない人は、つぎのステージに挑戦して心身ともにリフレッシュ。おまけとして、全30ステージを好きに選択できる面セレクトとボールのスピードを3段階に設定できる便利な機能がついている。



クリアできなければつぎの面へ。30面すべて選べて助かる

©アートディンク

FAN-NEWS

銀　河

システムソフト
☎092-714-6236
発売中

媒　体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	64K
セーブ機能	
価　格	6,800円

たった1枚のソフトを無人島に持っていくとしたら、間違いなくこいつを選びたい！　死ぬまであきない一人遊びゲームの深さなのである！

24本の一人遊びゲームがぎっしり！

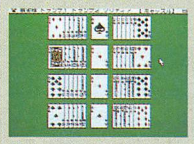
一昨年の『上海』の爆発的なヒット以来、パズルゲームが秘かに人気を集めていたのだが『テトリス』の大ヒットで、再度火がついた格好。この『銀河』はたぶん星の数ほどもある一人遊びゲーム、という気持ちがこめられているのだろうが、なんと24ものゲームが詰めこまれていてかなりのお買い得ソフト。パズルゲームの地味さを量でカバーしようというわけか？

収められているのは、トランプを使ったゲーム12種に、マージャン牌を使ったもの6種、ソリティアなどのその他の一人遊びゲーム6種という構成。

もちろん、パズルゲームが話題だからその機に乗じてなんでもいいから寄せ集めて出してみました、といったような単純なものではなさそう。システムソフトには、この手のパズル好きがわんさといて、彼らが知恵を持ち寄ってワイワイいいながら作ったという感じがする。

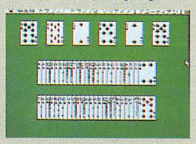
マウスやジョイスティック対応で、操作性は万全。

キャッスル●



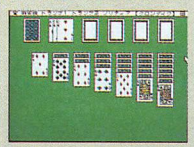
いちばん上のカードを動かし、4枚のAに同じマークのKを重ねる

アコーディオン●



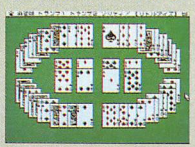
同じ数か同じマークのカードが隣か3枚目にあれば重ねる

クロンダイク●



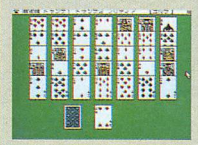
日本でもっともポピュラーなカードを使った一人遊びゲーム

リトルアイズ●



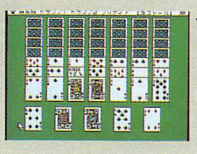
いちばん上の同じマーク、同じ数のカードをペアにして取っていく

ゴルフ●



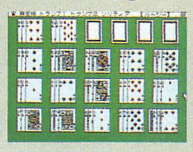
1ゲームをゴルフの1ラウンドに見たてストローク数を競う

ネストール●



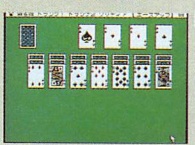
各列の1番上と下の5枚のカードのうち同じ数のカードを取る

ルーシー●



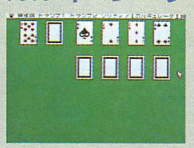
17のカードの山の上の1枚を他の山の1だけ大きい数に重ねる

エースアップ●



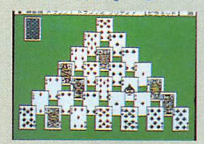
同じマークのAからKを重ね、下からAに続くカードを重ねていく

カルキュレータ●



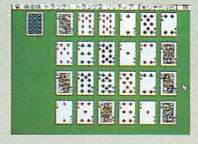
A、2、3、4と並べておきその数の差だけ離れたカードを重ねる

ピラミッド●



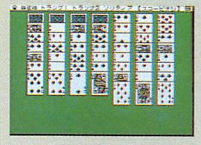
いちばん上のカードの中で足して13になる組合せを取っていく

モンテカルロ●



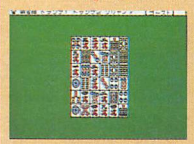
24枚のカードを並べ、隣接した同じカードを取っていく

スコーピオン●



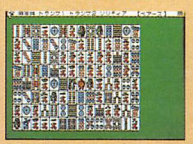
同じマークでAからKまでを順番に重ねていくゲームだ

ゴースト■



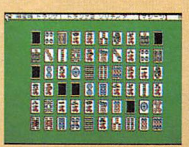
牌を指し同じ牌があれば消え、違う種類の同じ数の牌が現われる

ペアーズ■



112牌のうち2枚の牌を2組作り、牌を残さずに取り去るゲーム

マシーン■

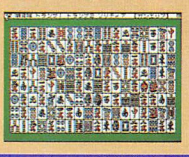


黒い部分に牌を移動しながら各行に同一種の牌で1から9を並べる

プレッシャー■

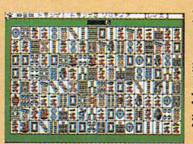
4隅の伏せ牌以外のすべてを取り去る。取る度に牌が並び変わる

ガンエリア■



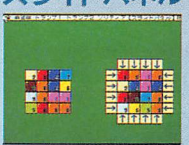
同一の行、列に同じ牌があるか接していればそのペアを取り除ける

レイス■



左端の牌を同じ種類、同じ数の牌の上を通って右端に移動する

スライドパネル▼

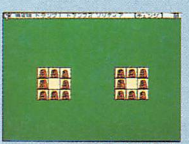


左のパネルと同じように右のパネルをスライドさせて同じにする

15パズル▼

大昔からある15パズル。まさに古典的な一人遊びゲーム

チェンジ▼

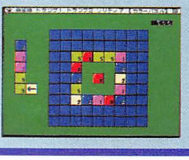


将棋の駒の動きを使って左の駒の状態に右を持っていくゲーム

ナイト▼

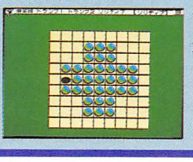
ナイトでチェッカーの駒を取っていく。動き方は桂馬の8方向版

カラーパネル▼



中央のカラーパネルの中の開いた場所に左側のパネルを置いていく

ソリティア▼



古典的な一人遊びゲーム。ボールがひとつになれば上がりなのだ

©システムソフト

FAN-NEWS

麦子に逢いたい

韋駄天(いだてん) いかせ男

ファミリーソフト
☎03-924-5727
発売中

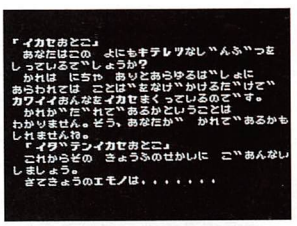
媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	6,800円

エッチ言葉にご用心！　なーんも考えてない強さ！　で押しまくる美少女脱ぎ脱ぎゲーム参上！　これをプレイしたら人間やめるしかないね、もう！

ことば合わせで女のコをイカセロッ！

サブタイトルの『麦子に会いたい』の麦子というのが、RPGにたとえていうとデカキャラで、ようするにこのコを裸にするのがこのゲームの目的。この麦子というのは、アイドル歌手で、テレビでちらっと見たこのゲームの主人公「韋駄天いかせ男」が「うーんこのコをいかせたい！」と日夜思いつめている女のコなのだ。「韋駄天いかせ男」というのは、ブラジルの農園で働いているところを、巡業中の韓国人プロレスラーに見いだされた、狼に育てられた日本人だということらしい。カタコトの日本語でも、動物的カンで、ことばだけで女のコをいかせてしまうという変なやつだ。

ことばは、00から99までの数字を3つ組み合わせて入力する。この組合せの妙で女のコを感じさせるという完全にビョーキのゲーム。うまく反応すると、ボルテージメーターが上昇し、マックスになるとグラフィックが変わって最終的に脱いでしまえばイッチョウアガリというわけ。5人をいかせると憧れの麦子だ。

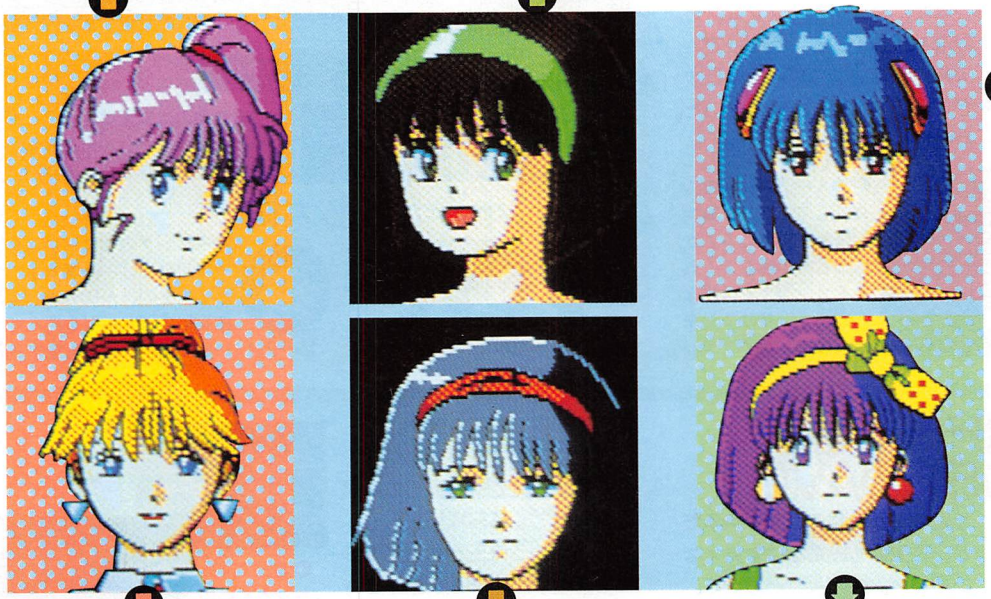


阿部かつ美

16歳。ピアニストを目指している彼女は甘えん坊でさびしがり屋。最新ファッションに弱い

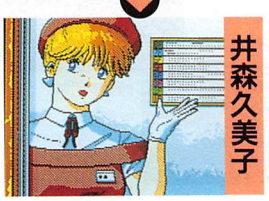
午堂 樹里

15歳。勝ち気な彼女の好みはサーファーか!?



高橋 典子

17歳。クラスの和也君に夢中の女のコ



井森久美子

19歳。エレベーターガール。アイスを2本も口にくわえる

伊藤 幸子

18歳。女子大生。編物と料理が大好きなのだ

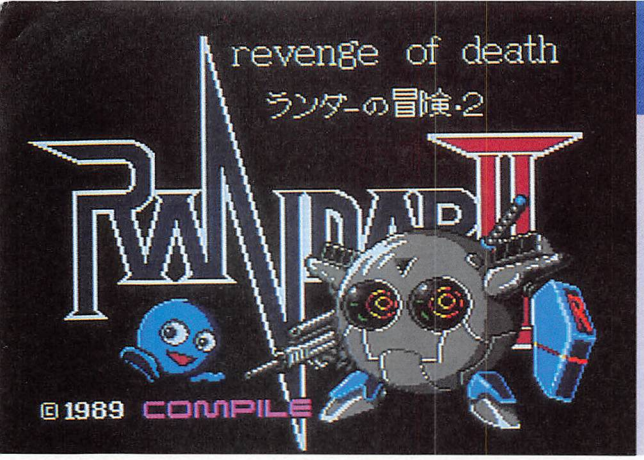
岡崎 麦子

このゲームの最終目的の女のコ。16歳。アイドル歌手で、たまたまテレビで彼女を見かけたいかせ男が「彼女に会いたい！」と執念を燃やす！

第2弾 『人生の意味』も出ていたりする

こんなソフトにパート2が出ていたりする。あー、頭痛い！　パソコン版では、3まで出ていたりする。怖い！

©ファミリーソフト



RPGとAVGの夏休み号に注目！

ディスクステーション・ファン

DS fan

ふつうのゲームは大作でしんどすぎるという人には、じつにほどよい短編ゲームが2本入ったDSの夏休み号。今回はRPGとAVGの2本だて。どちらも気軽に楽しめる充実の作品だ。

コンパイル
☎082-263-6165
発売中

媒体	2DD MSX-Audio
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	3,880円

その1 おなじみランダーくんの宇宙RPG

おなじみのコンパイルのキャラクタ、ランダーくんが宇宙を舞台にくりひげるRPG。タイトルは『ランダーの冒険・2』。

事件は突然起こった。ある夜を境に、ランダーくんの住んでいるアルカリ星の若い女の子が突然消えてしまったのだ。はなまがり署の宇宙刑事であるランダーくんは事件の謎の解明と犠牲者の救出に向かうことになる。いったい誰がこんなことをしたのだろう。そして、消えてしまった女の子のなかにいるランダーくんの恋人ジョセフィーヌは無事でいるだろうか。

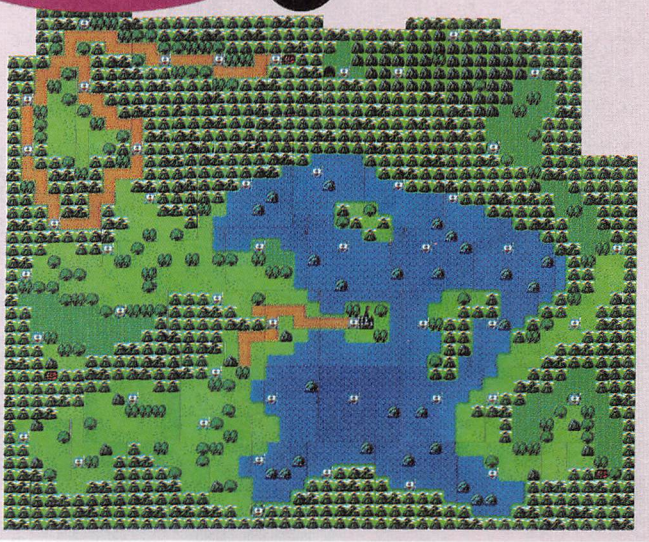
移動する星は全部で6つ。星にある酒場などで情報を手に入れたり、町の外に出てうろうろと冒険をする。ところどころにあるダンジョンを探っていくと、意外な事実関係がわかる。RPGなので、当然のごとく敵が出会うたびに攻撃してくる。アイテムのナオルゼに頼りつつ、勇敢にたちむかっていこう。

だが、マップもダンジョンもかなり多いぞ。というわけで、アルカリ星にいちばん近いしずかに星のマップを載せておいた。参考にしてがんばろう！

↑はなまがり署のヤマさんから、事件解決を依頼された。変な顔！

しずかに星のマップ

しずかに星の町の外。よく見ると宝箱や、ダンジョンの入口がある。



1 情報を集めるのは基本

町の人や酒場にいる人に話してみよう。有力な情報が得られる。かたつむりの話してくれたミリン博士とは誰なのだろう。ササニシキって何のこと？

2 とにかくうろうろ、も重要

各星の町の外に出てみよう。ダンジョンなどのいろんな発見がある。入ると謎を解くカギが！

3 ポイントかせぎも大切

ノズラー　シノビス　ユキコーン　ピータン

ネーミングのユニークなキャラがいっぱい登場する。ポイントのほかにときどき傷を治すナオルゼを持っているヤツがいて、重宝する。

その2 2時間ドラマを思わせるSFのAVG

主人公の南義孝は中学3年。いま、数学の授業中だ。ぼんやりしていると、突然目のまえにサムライが現れる。騒ぐ義孝だが、先生にもみんなにも見えないらしい。逃げようと思って、廊下に飛び出したのに、しつこく追ってくる。思いあまって、廊下に置いてある消火器をサムライにめがけて投げた……ガシャン……だが、そこにサムライの姿はなく、かえって割れた鏡の破片で傷ついてしまう。

ここまでがオープニング。時と空間を超えて、邪神王の覚醒に集まってくる邪神たち。そして立ち向かう侍王。現代を舞台に最終戦争が始まろうとしていた。義孝はその渦中に巻きこまれてしまったのだ。

ドラマチックなオープニングやテンポのいい展開は、まるでテレビの2時間ドラマを見ているようだ。

↑しぶいタイトル画面なのだ

↑サムライ出現。みんなには見えない！

↑追ってくるサムライに消火器を投げてみたが……

↑気がつくと病院のベッドの上。母が心配そうにみている

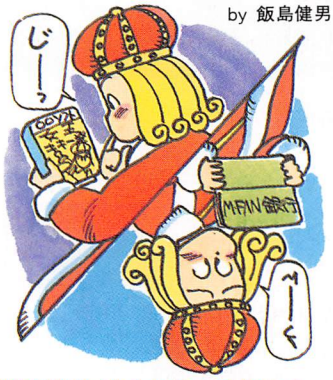
©コンパイル

第❹回

M·FAN スーパーデータ学

ほしいゲームがあるんだけど、そんなときどうする？

by 飯島健男



MSXのことをいろいろ考えているこのコーナー。第4回目をむかえる今回は、身近なテーマ、ほしいゲームについてだ。もちろんほしいからといって、つぎからつぎへと買うわけにはいかない。そんなとき、みんなはどうやってゲームを手に入れているのだろう。さて、6月号のアンケートの結果は……。

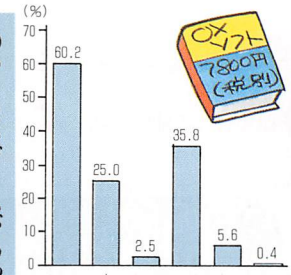
まず、①のほしいゲームがあった場合にどうするか、については60.2%の人が、買うと答えている。それ以外は友だちに借りるというよりプレゼントに応募するほうが多いという結果が出た。たぶん、アンケートハガキを書いてくれた人にゲームをプレゼントしているというアンケートのやりかたが結果にひびいてしまったかもしれない。その点を差し引いても、遊んでみたいけど買うほどではない、高すぎて買えない、という人が多いのがわかる。そこで②のグラフだが、ほとんどの人が自分のおこづかいで買っている。親にねだって買ってもらっている人が多いかと思ったら、案外そうでもない。みんながお金持ちなのか、それとも親がしっかりしているのか……。

さて、おこづかいをためて、やっとのことで手にいれるゲームに、いくらまで出していいと思っているのだろう。④のグラフから推察すると、1万円以内なら買う人が43.0%で、7000円以内の人が30.8%と、現在市販されているゲームの金額とほぼ一致する。平均をとってみると約9000円だ。ほんとうに満足のいくゲームなら(と条件つきの回答が多かったことも注目したい)、最高額でこの金額まで。ほんとうは安いにこしたことはないけどね。

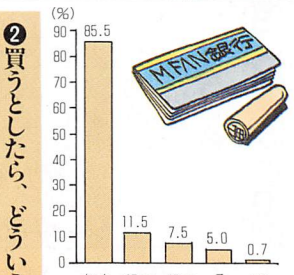
つぎに③のグラフにもどってみよう。ゲームをいつも買うところは、やっぱりパソコンショップ。ファミコンだとデパートとかディスカウントショップになるのだけど……。

最後に、⑤の買うときの基準について。83.3%の雑誌の記事が、値段をぬいて堂々1位。雑誌の責任は重大だ。どんなに安くてもつまらなかったのではたいへんだ。そのつぎにつづく友だちの意見や売れ行きベストテンに入っている、なども雑誌の記事と同様に、参考意見を求めるもの。よりおもしろいもの、満足の得られるものを吟味してからでないと……というのがおおかたの意見だ。本のように立ち読みができないのが、つらいところ。その他のところには、ジャンルと書いた人が何人かいた。また、ソフトハウスより、パッケージに比重が高かったり、店の人の意見が少ないのは意外な感じだった。

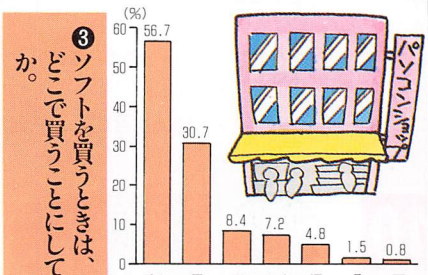
❶やりたいゲームがあったら、どうしますか。



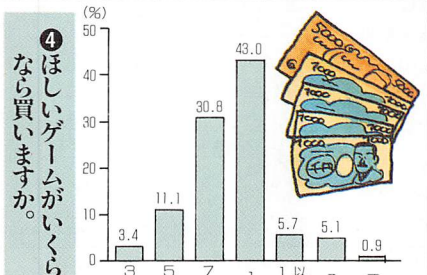
❷買うとしたら、どういう方法で買いますか。(❶で買うと答えた人のみ)。



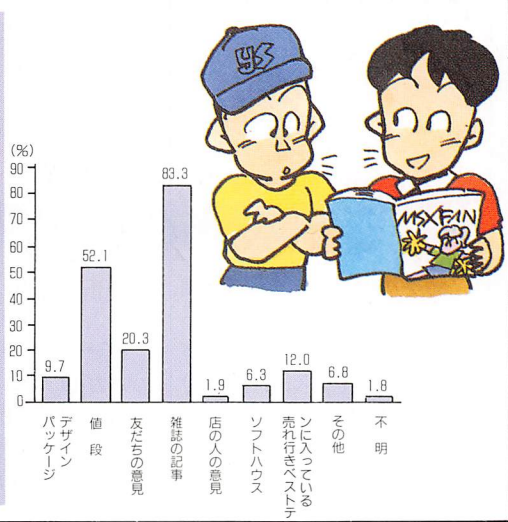
❸ソフトを買うときは、いつもどこで買うことにしていますか。



❹ほしいゲームがいくら以内なら買いますか。



❺ソフトを買うときに何を基準にしますか。2つまで番号で答えてください。



次回のお題

MSX、MSX2、MSX2+と進化していっているMSXシリーズ。この分だといずれMSX2+αだのMSX3とかいうのが、発表になるだろう。そこで、ハードメーカーの事情もいろいろあるだろうけど、みんなの意見をまとめてみたいと思う。いまあるMSXや次世代のMSXについて、機能や価格について考えたい。アンケートは76ページの読者アンケートで行っている。結果は10月号で。

発売中のソフトを再チェック!

ON SALE

期間／5月15日から6月14日まで

この期間にはソフトがたくさん発売された。ショップのほうもいろんなパッケージがならんでにぎやか。見学にでも行ってみてはどうだろう?

対応機種の記号の意味

無印はMSX2／2+のソフトです。⊕はMSX2+専用、●はMSX・MSX2／2+のソフトです。◑はMSX2か2+、⊙はMSXかMSX2かで機能が切り換わります。♪はMSX-MUSIC対応です。

期間中に発売されたソフト

5月

18日

ホワッツマイケル(D)／マイクロキャビン／7,800円♪
人気漫画のAVG。主人公の猫のマイケルがかわいい。

19日

カオスエンジェルス(D)／アスキー／7,800円♪
エッチなシーンもたっぷり登場の楽しいRPG。

ディガンの魔石(D)／アーテック／8,800円♪
妻の身をおそった奇病の謎をさぐり、妻を助けるべく冒険をくりひろげる本格RPGだ。中間グラフィックもキレイ。

20日

パピットショウ(D)／グレイト／4,000円
女の子のエッチなグラフィックをつぎからつぎへと、いろんなBGMにのせて見られる鑑賞用ソフト。

21日

ファンタジーゾーンII(R)／ポニーキャニオン／5,800円
人気のシューティング『ファンタジーゾーン』の続編。今度は、各面をワープで行ったり来たりとむずかしさもぐんとアップ。

ザ・ゴルフ(D)／パック・イン・ビデオ／6,800円♪
なにからなにまで本格的に再現したゴルフゲームだ。

25日

KUMIKO(D)／NEW SYSTEM HOUSE OH!／7,800円
NORIKO(D)／NEW SYSTEM HOUSE OH!／7,800円
KYOKO(D)／NEW SYSTEM HOUSE OH!／7,800円
シリーズで登場のエッチなAVG。主人公、ストーリーともそれぞれちがう。しかも、ゲーム中には女の子がリアルな声でしゃべってくれる。

26日

魂斗羅(R)／コナミ／5,800円
戦場を舞台に銃を撃ちまくる爽快アクションゲーム。

●MSXプログラムコレクション50本ファンダムライブラリー⑥(D)／テクノポリスソフト／4,800円
本誌人気コーナーのファンダムに掲載された投稿プログラムを50本集めて1枚のディスクにしたお得なソフト。

田代まさしのプリンセスがいっぱい(D)／ハル研究所／6,800円
田代まさしがおとぎの国の4人の姫を助けるアクション。

⊕ミッド・ガルツ(D)／ウルフチーム／12,800円♪
ドラゴンに乗り不思議な世界を旅するシューティング。

30日

リップスティックADV(D:タケルでのみ販売)／フェアリーテール／6,800円
5人の美人メイドにかこまれて、盗まれた秘宝を探すのが私立探偵のキミの仕事。美人5人のエッチシーンが続出のAVG。

6月

1日

怨霊戦記(D)／ソフトスタジオWING／9,800円
町に起きた奇怪な事件。ホラー気分たっぷりのAVG。

8日

ディスクステーション5号(D)／コンパイル／1,940円♪
実際の人間の顔をとりこんだモグラたたきが楽しい。

10日

ファンタジーIII(D)／ボーステック／9,800円♪
マニアにはたまらない超難解の本格RPG。

めいず君(D)／㈱日本テレネット／5,800円♪
ブロックを動かし脱出するアクションパズルゲーム。

ソフトなんでもベスト10

読者参加ベスト10の第1回目、「シューティング大賞」が決まった。栄光のシューティング大賞は、『グラディウス2』(コナミ)に決定。強敵『R-TYPE』や『ゴーファーの野望』を、僅差でおさえての1位だ。しかも、コナミ作品はベスト10内に5本も入っている。グラディウスシリーズがすべてベスト10入りという快挙(?)を成しとげたのだ。さすがはコナミ。なお、プレゼントの当選者は9月号のこのページの欄外を見てね。

さてさて、つぎのベスト10は「RPG大賞」。先月同様、お気に入りのRPGを3本(7月8日現在で発売中のものに限る)ハガキに書いて送ってほしい。あて先は、〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部　ベスト10係まで。しめ切りは、7月20日(必着)。左下の応募券も忘れずに貼ってね。ハガキの中から5名様にMファンテレカ、1名様に1位のゲームにちなんだ賞品をプレゼント。どしどしご応募ください!　なぜそのゲームを選んだか、理由も書いてね。

決定!! シューティング大賞

順位	ソフト名
1	グラディウス2(コナミ)
2	R-TYPE(アイレム)
3	ゴーファーの野望(コナミ)
4	レイドック2(T&Eソフト)
5	ゼビウス(ナムコ)
6	アレスタ(コンパイル)
7	沙羅曼蛇(コナミ)
8	パロディウス(コナミ)
9	グラディウス(コナミ)
10	ザナック(ポニーキャニオン)

グラディウスシリーズが5本も入るとはすごい。ベスト10内のどのゲームも、おもしろさはみんなの保証つきということだ

J&P渋谷店 売り上げベスト10

順位	前回順位	ソフト名
1	—	カオスエンジェルス
2	—	ディスクステーション5号
3	—	ディガンの魔石
4	4	スーパー大戦略
5	9	テトリス
6	—	魂斗羅
7	6	秘録　首斬り館
8	2	ぎゅわんぶらあ自己中心派2
9	—	ラプラスの魔
10	—	マイト・アンド・マジック2

J&P渋谷店の1位は初登場のカオスエンジェルス。初登場ものや人気のぶりかえしたもので顔ぶれも一新された(6月15日調べ)

協力：サトームセン1号店、J&P渋谷店、J&P町田店、LAOX武蔵小山店

超新作ソフト紹介！

COMING SOON

今月の新作はなかなか豊作。ただ、発売がすぐ近くにせまったものが多い。もっと早くみんなに紹介できたらとは思うけど、最近は、ディスクソフトが増えてきて、ゲーム画面やサンプルがとどくのが発売日のちょっとまえなんてことがしばしば。でも、注目すべき情報はなるべく早く伝えたい。でもって、今回はドラスピの緊急レポートとなるのだった!!

※画面はすべて開発中のものです。

クリムゾンII

媒　体	2DD 200
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価　格	7,800円
ジャンル	ロールプレイング

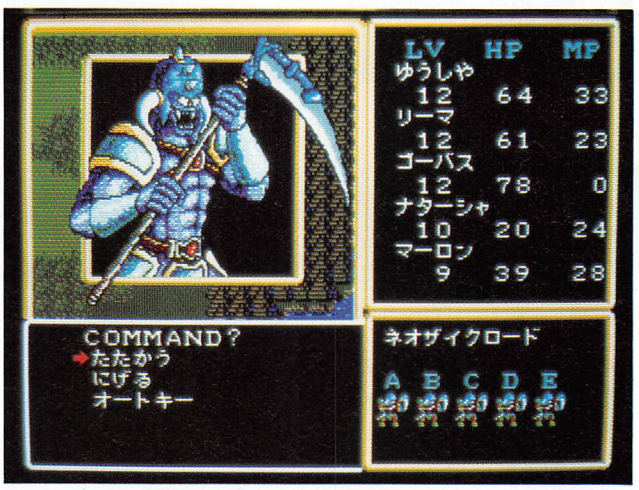
■クリスタルソフト■☎06-327-0226 ■7月19日発売予定

4つの小物語をしたがえ続編登場

昨年発売になったRPG『クリムゾン』の続編が、よりいっそう楽しく、プレイしやすくなって登場した。

前作は、荒廃しきった未来を舞台に、悪の独裁者クリムゾンを倒すのが目的だった。そして今回、その50年後、ふたたびしのびよる悪の影に、平和を守るため勇者はまた旅に出る――という物語になっている。

基本的には、戦士、僧侶、魔法使い、女戦士、そして主人公である勇者の5人のパーティ形式ですすめるRPG。前作同様、主人公がパーティのメンバーをさがしながら冒険をくりひろげるわけだ。しかし、『クリムゾンII』は、その手まえの部分がちがうのだ。というのは、今回から採用されたマルチシナリオ・リンク方式というもので、メインになるシナリオのまえに、パーティのメンバーそれぞれに用意された4つのショートストーリーをクリアしなければならない。これによって、パーティの各人のバックストーリーなどを知り、より強く感情移入できるというわけだ。4つのストーリーをクリアして、はじめてキミが物語の主人公として冒険をはじめたとき、見おぼえのある土地につき、パーティのメンバーと出会ってみれば、このシステムの効果を十分に味わえるはずだ。そのほか、マップや登場モンスターなどすべてスケールアップ。また、海底も冒険の舞台となり、海と同じ広さで海底のマップも用意されている。



画面も前作より整理され見やすい。戦闘時もスピーディで楽しい

敵のモンスターは凝っていてグロテスクだけど色使いがキレイ

フィールドはこんな感じに表示される。まだ画面右のパラメータ部分は開発中

お話だけでもいいですか？

〈コナミから新作のう・わ・さ〉『激ペナ2』の影に隠れてしまっていたけど、じつはコナミには激ペナ2のほかにも新作のうわさがある。シューティングゲームらしいのだが、正体はまだ不明。来月号ぐらいから、正式なリリース予定は報告できると思うけど、コナミのシューティングといえばやっぱりほっておけない。コナミさんはやく教えて！

©クリスタルソフト

D.C.コネクション

媒　体	1/2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価　格	8,800円
ジャンル	アドベンチャー

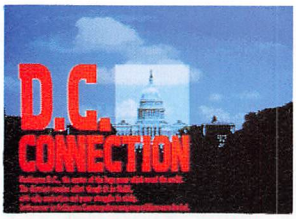
■リバーヒルソフト■☎092-771-0328■7月下旬発売予定

ワシントンを舞台にJ.Bがまた!

おなじみリバーヒルソフトのミステリーアドベンチャー、J.Bハロルド事件簿シリーズ第3弾。またまた、J.Bの活躍をディスプレイいっぱいに見られるのだ。

今回の舞台は、タイトルからもわかるようにワシントン。リバティタウン警察署長が、ワシントンD.C.への出張中、ケネディの墓の前で何者かによって射殺され、持っていたはずの秘密捜査書類が姿を消すという事件が発生。そして数日後、犯人として逮捕されたのは署長の息子フレデリックだった。この不審な事件の真相を究明すべくわれらがJ.Bはワシントンへ……。

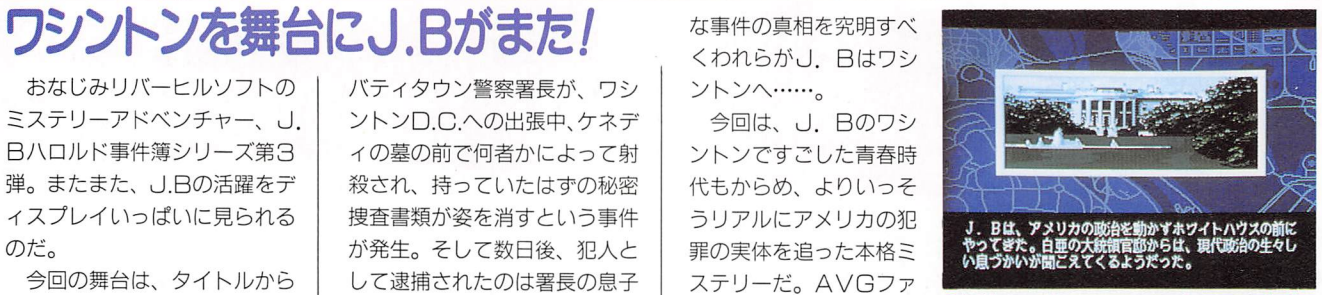
今回は、J.Bのワシントンですごした青春時代もからめ、よりいっそうリアルにアメリカの犯罪の実体を追った本格ミステリーだ。AVGファンにはたまらないぞ。



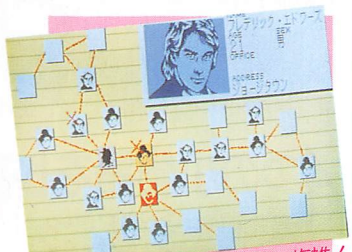
タイトル画面。このワシントンを舞台にJ.Bが大活躍

ワシントンでは、まず事件をいちから洗いなおさなければ……

今回はJ.Bの過去、ワシントンでの青春時代も関わってくる



街並みのグラフィックはビデオから作成


人間関係をあらわす人脈図。複雑!

夢幻戦士ヴァリスII

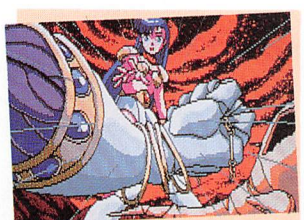
媒　体	1/2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価　格	8,800円
ジャンル	アクション

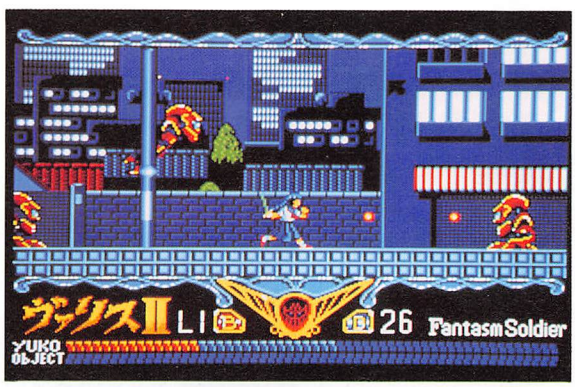
■㈱日本テレネット■☎03-268-1159■8月5日発売予定

勇敢に戦う女の子は美しい!!

セーラー服姿のかわいい女の子が、画面いっぱいに飛びまわり、敵と戦いながら駆け抜けていくアクションゲーム『夢幻戦士ヴァリス』。前作はもう2年以上もまえの発売になるが、その続編がいよいよ登場する。

今回もゲームは、バリバリのアクションゲーム。主人公の優子もかわりなし。アイテムを拾ってパワーアップし、各面の最後に待ちうけるボスキャラを倒していくオーソドックスな進行だ。全部で6面用意され、オープニングやエンディングはもちろん、各面をクリアするごとにビジュアルシーンがはいり、ストーリーをよりわかりやすく楽しませてくれる。そのほか、主人公優子のコスチュームも装備により8種類用意され、前作をはるかにうわまわるつくりになっている。


中間グラフィックもキレイで、ポイントをおさえてアニメ処理も



前作と基本的には同じだが、MSX2になってグラフィックはキレイ。これは1面

なかなかグロい2面

激しい攻撃の3面

お話だけでもいいですか?

〈リバーヒルからRPG登場〉今月のCOMING SOONにも登場しているけど、J.BシリーズのAVG『D.C.コネクション』が発売される。やっぱりリバーヒルといえばAVGというイメージがあるけど、そのリバーヒルからRPGの新作が発売されるという情報が入った。その名も『ブライ』。発売のほうはまだ未定で、ちょっと先(秋ごろ)になるかも……。

©リバーヒルソフト
©㈱日本テレネット

シンセサウルスVer.2.0

媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	7,800円
ジャンル	ツール

■BIT² ■☎03-479-4558■7月中旬発売予定

シンセサウルスがバージョンアップ

昨年すでに発売されている、MSX−MUSICC用音楽ソフト『シンセサウルス』のバージョンアップ版だ。

従来の機能はもとより、新しくなった機能としては、

①楽譜が見やすくなった

アイコンなどが整理され、使いやすく、見やすくなった。

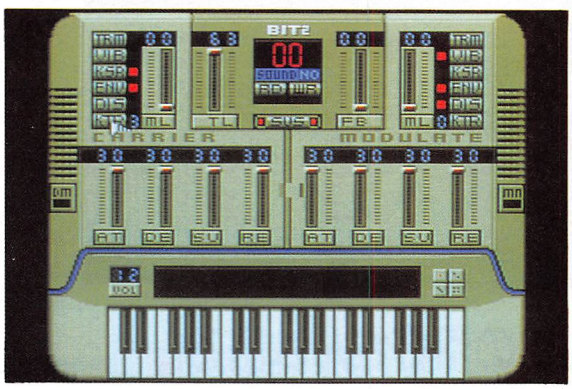
②リズムパターンの作成機能

自由自在にリズムパターンが作成できる。そのほか、一般の音楽用リズムマシンなどの機能はだいたい装備している。

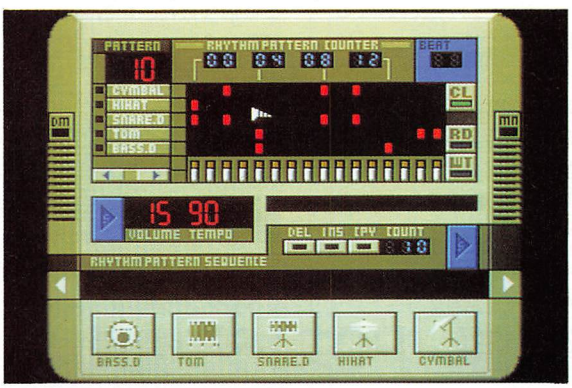
③BASICに落とせる

自分で作った曲などを、MSX−MUSICの拡張BASICに変換できる。この機能がついたところが『シンセサウルス』との大きなちがいで、この機能によって、コンピュータミュージックのプログラムがかんたんに組める。

などの機能が予定されている。



バージョンアップしてMSX2になったので、グラフィックもバージョンアップ



リズムパターンの作成。まるで市販のリズムマシンのようなグラフィックと機能だ

ガウディ バルセロナの風

媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	9,800円
ジャンル	アドベンチャー

■ウルフチーム■☎03-5273-4759■8月5日発売予定

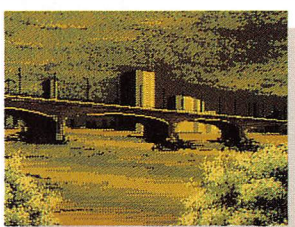
バルセロナを舞台に事件が起きた

1992年のスペインはバルセロナ。オリンピックを目前にして世界中がにぎわっているなか、このオリンピックの開催地を舞台に事件は起きた。

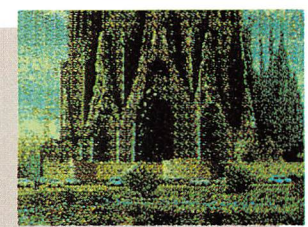
主人公であるキミは、ヘンリー・ハワードという裏の世界の情報コンサルタント。裏の世界の情報網をあつかい、著名人たちのトラブルを裁く仲介業を主にしている。そして、政治にからんだスペイン共産党の依頼を受けバルセロナに降り立ったキミを、知らず知らずのうちに事件が巻きこんでいくのだ。

ゲームは、完全マウス対応のシリアスなAVG。また、このゲームの特徴として、HRシステム(ヒストリー・リピート・システム)という機能があり、これによって現在のコマンド上から前段階のコマンド地点までひとつずつもどることができるのだ。いままでのストーリーを逆にたどってもいいし、失敗したと思えばとりかえしもつくという便利(?)な機能だ。

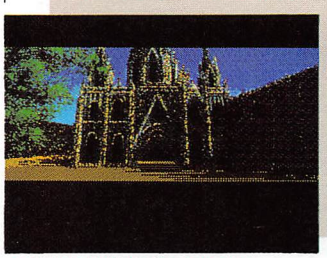
ゲーム中に流れるBGMも、ジャズやフュージョン系のもので渋く演出してくれる。ハードボイルドに、かっこよくAVGできるソフトだ。



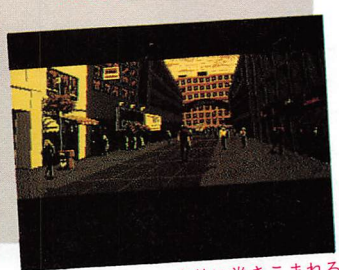
グラフィックも内容同様、かなりシリアスタッチ。雰囲気十分



オリンピックの地バルセロナ。設定も現実的でプレイしやすい



仕事の依頼を受けたために……



いつのまにか、事件に巻きこまれる

お話だけでもいいですか?

〈シンセサウルスを持っている人へ〉BIT²では『シンセサウルス』を持っているユーザーの方へ、現金2,000円でVer.2.0へのバージョンアップサービスをおこなうそうです。バージョンアップ版が登場してくやしいと思っている人はぜひこのサービスをどうぞ。くわしいことは直接BIT²(☎03-479-4558)のほうへ。

©BIT²
©ウルフチーム

緊急レポート!!

ドラゴンスピリット

発売は年末ごろですっと先だけど、ドラスピといえばやっぱり気になる。そこで、まだまだ開発中の画面とナムコからのお話で緊急レポートしてみた！

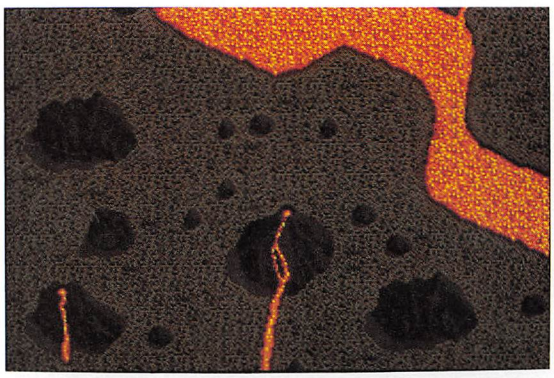
ナムコ
☎03-756-2311
発売日未定

媒　体	未定
対応機種	MSX2/2+
VRAM	未定
価　格	未定
ジャンル	シューティング

ドラスピMSX2に登場

先月にも、「お話だけでもいいですか?」のコーナーで、情報だけは載せたけど、ほんとうに『ドラゴンスピリット』がMSX2で登場するのだ。右の写真が、そのMSX2版の画面。まだまだ開発中のものなので、ナムコの河野さんも「お粗末なものですが……」などといっていたが、はやく完成した画面が見てみたくなるではないか。

ほとんどの読者が知っているとは思うけど、いちおう内容のほうにふれておくと、まず、ドラゴンが主人公のタテスクロールのシューティングゲームである。各面の途中にあるタマゴを撃ったりして、アイテムを取りパワーアップしていくのだ。難易度もなかなか高く、シューティングファンを確実に熱くしてくれるソフトなのだ。

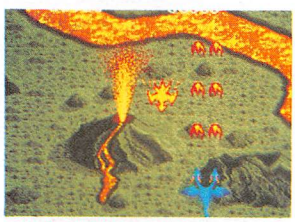


まだまだ開発まっさかりの画面でもうしわけない。でも、期待してもいいかも

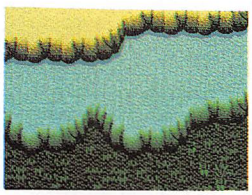
X68K強し!PCエンジン健闘

ドラスピは、もともとゲームセンターで遊ばれていたアーケードゲームだ。そこへ、X68K版のドラスピが登場した。その移植の忠実さは高く、アーケード版をしのぐといっても過言ではないくらいのできだ。そして、ほかにもPCエンジン、ファミコンなどのゲーム機にも移植されたのだ。

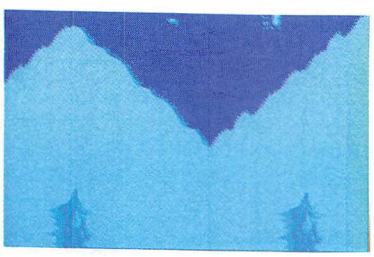
X68K版はすごかったし、PCエンジン版も健闘していた。しかし、MSX2となるとちょっと気にかかるというのが正直なところ。はたして、あれだけのグラフィックとスピード感が再現できるのかという疑問だ。まあ、この先、MSX2版のサンプルなどが出てこないことには確かめようはないけどね。ナムコさんがんばって!



X68K版はほんとうにいいでき



背景はM2版もキレイ



MSX2版ははたしてどうなるか。ついつい期待してしまう

ナムコの河野さんは語る!

「あの一、MSX2版のドラゴンスピリットについて、決まっているかぎりの情報で紹介させていただきたいのですが?」という問いかけに、「ああ、どうぞどうぞ」とナムコの河野さんは明るく答える。気のせいか、ドラスピの話になるとなぜか河野さんは明るい。それだけ、MSX2版には自信があるのかも知れない。

「媒体についてはまだ未定なんですが、できればディスク版とROM版の両方を出したいと思っています。それと、音楽ですけど、MSX-MUSICのFM音源やPSG音源で鳴るのはとうぜんですが、もっとよくなるかもしれませんよ」

え? もっといい音? 先月も報告したけど、そのことについてふたたび聞いてみると、

「いやあ、まだわからないので、このことについてはあまりふれないでください」

お話をしてくれた河野氏。ありがとうございました

この話題について何度かさぐりを入れてみて想像するに、あくまでも仮定の話だが、コナミのSCCのように、新しい音源をROMに積んだり、専用のカートリッジにしたりという計画ではないだろうか。真相は?

MSX-MUSICでなくて、PSGでもない音源とは? この謎はいつ明かされるのだろう

お話だけでもいいですか?

〈日本ファルコムの新作といえば?〉日本ファルコムからこれまた新作のうわさ。話では、年内に新作(移植もの?)1本は出したいということだけど、その正体はまったく不明。でも、ファルコムから出そうなソフトといえば……。そう、みんなの期待どおり『イース3』だったりするととってもうれしいんだけどねえ。MSXではハードの性能的に無理かな? でも出してほしいよね。

ソフトもハードも本もMSXに関する新作の予定表です。

COMING SOON

MSX 新作発売予定表

注意!! 記号が変わりました。
無印はMSX2/2+のソフトです。➕はMSX2+専用のソフトです。
◑はMSX2か2+、⊙はMSXかMSX2かで機能が切り換わります。
●はMSX、MSX2/2+対応です。♪はMSX-MUSIC対応です。

■ソフトと本

※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

発売予定日		タイトル(媒体)／メーカー名／予定価格
7月	1日	ハイディフォス(D)／ヘルツ／7,800円
	6日	天使たちの午後Ⅲ(D)／ジャスト／8,800円
	7日	信長の野望・戦国群雄伝(D)／光栄／9,800円♪
	7日	信長の野望・戦国群雄伝(D:サウンドウェア付き)／光栄／12,200円♪
	8日	ディスクステーション夏休み号(D)／コンパイル／3,880円♪
	10日	ガルフストリーム(D)／ザイン・ソフト／8,800円
	19日	クリムゾンⅡ(D)／クリスタルソフト／7,800円♪
	20日	トワイライトゾーンⅢ(D)／グレイト／7,800円
	中旬	ポッキー(D)／ポニーテールソフト／6,800円
	中旬	シンセサウルスVer.2.0(D)／BIT²／7,800円♪
	中旬	美少女コントロール(D)／ハード／6,800円
	21日	アークティック(R)／ポニーキャニオン／5,800円
	22日	アンデッドライン(D)／T&Eソフト／6,800円♪
	下旬	ビバラスベガス(D)／ハル研究所／6,800円
	下旬	D.C.コネクション(D)／リバーヒルソフト／8,800円♪
8月	5日	夢幻戦士ヴァリスⅡ(D)／㈱日本テレネット／8,800円♪
	5日	ガウディ(D)／ウルフチーム／9,800円♪
	8日	MSX・FAN9月号(本)／徳間書店／440円(税込)
	8日	ディスクステーション6号(D)／コンパイル／1,980円♪
	20日	ガールズパラダイス(D)／グレイト／7,800円
	中旬	テレフォンクラブストーリー(D)／コンピュータブレイン／7,800円
	21日	A列車で行こう(R)／ポニーキャニオン／7,800円
	下旬	雪の国クルージュ(D)／ザイン・ソフト／8,800円
	下旬	➕プロ野球ファミリースタジアム(R)／ナムコ／7,800円♪
	下旬	まじゃべんちゃー(D)／テクノポリスソフト／6,800円
	下旬	死体置場で夕食を(D)／テクノポリスソフト／7,800円
	下旬	やじうまペナントレース(D)／ビクター音楽産業／7,800円
	?	グラフサウルス(D)／BIT²／9,800円
	?	激突ペナントレース2(R)／コナミ／価格未定
	?	ディスクパック2(D)／パナソフトセンター／価格未定♪
	?	神の聖都(D)／スタジオパンサー／9,800円♪
	?	●ワンダーボーイⅡ(R)／日本デクスタ／7,800円
9月	8日	MSX・FAN10月号(本)／徳間書店／価格未定
	8日	ディスクステーション秋号(D)／コンパイル／3,880円♪
	上旬	シルヴィアーナ(D)／パック・イン・ビデオ／7,800円♪

発売予定日		タイトル(媒体)／メーカー名／予定価格
9月	中旬	ガンシップ(D)／マイクロプローズジャパン／価格未定
	21日	ウルティマⅡ(D)／ポニーキャニオン／7,800円
	下旬	ときめきセシル(D)／テクノポリスソフト／7,800円
	?	信長の野望・戦国群雄伝(R)／光栄／11,800円♪
	?	信長の野望・戦国群雄伝(R:サウンドウェア付き)／光栄／14,200円♪
10月以降発売日未定		火星甲殻団(D)／アスキー／価格未定
		エストランド物語(D)／イーストキューブ／価格未定
		テラクレスタ(R)／日本物産／7,800円
		エメラルドドラゴン(D)／バショウハウス／価格未定
		ロードス島戦記(D)／ハミングバードソフト／9,800円♪
		ジャックニクラウスプロフェッショナルゴルフ(D)／ビクター音楽産業／価格未定
		銀河英雄伝説(D)／ボーステック／8,800円♪
		(機種未定)水滸伝(媒体未定)／光栄／価格未定
		シュヴァルツシルト(D)／工画堂スタジオ／9,800円♪
		白と黒の伝説(仮称)(D)／ソフトスタジオWING／価格未定
		ガルフォース 怒濤のカオス(D)／スキャップトラスト／7,800円
		ベトナム1968(D)／スキャップトラスト／価格未定
		ローグアライアンス(D)／スタークラフト／9,800円
		メンバーシップゴルフ(D)／ソニー／7,800円
		センターコート(D)／ナムコ／価格未定♪
		私鉄沿線殺人事件(D)／NEW SYSTEM HOUSE OH!／価格未定
		蝶類図鑑Ⅰ(D)／NEW SYSTEM HOUSE OH!／価格未定
		ウルティマⅤ(D)／ポニーキャニオン／価格未定
		JIS囲碁学校中級(D)／マイティマイコンシステム／7,800円
		棋譜入力&通信対局(D)／マイティマイコンシステム／12,800円
		ブライ(D)／リバーヒルソフト／価格未定♪
		極道陣取り2(D)／マイクロネット／価格未定
		サーク(D)／マイクロキャビン／価格未定
		ファイナルファンタジー(D)／マイクロキャビン／価格未定
		ドラゴンスピリット(媒体未定)／ナムコ／価格未定♪
		ルーンワース(D)／T&Eソフト／価格未定

この情報は6月26日現在のものです。

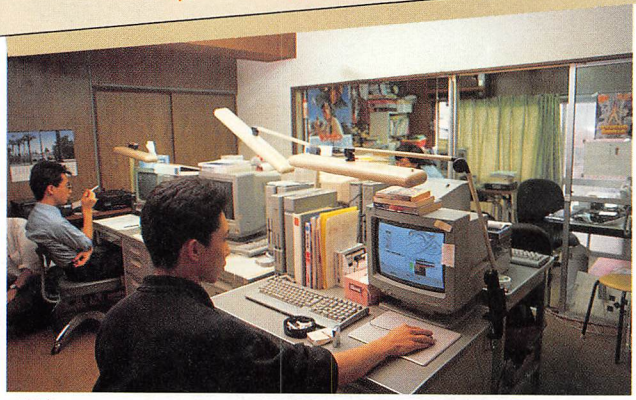
!『ワークスGT〔仮称〕』(BIT²)は、『グラフサウルス』にタイトルが変わりました。

FAN CLIP

これからうんと期待できそうな限界と戦う新しいソフトハウス

ヘルツ

ハイディフォスの主力スタッフ。左から音楽担当の与猶さん、企画（ゲームデザイン）の加藤さん、チーフプログラマの小林さん、デザイナーの菅原さん。小林さんはもとスーパーのレジ用プログラムをやっていたそうだが、レジにも隠しコマンドを入れたりしていたのだろうか



北新宿のマンションにあるヘルツの開発室。こちら側でやっているのは、X68000用の『LENAM』というRPGの開発。奥のほうでシナリオライターがシナリオを練っていた

『サイコワールド』というゲームで十字軍のスタッフが遊んでいた。「ぼく、これ、好きなんですよねー」なんていいながら、いちおう仕事でやっているらしい。見ると、主人公の女の子が敵の攻撃をはねかえすときに「ばりやあ」なんてセリフが出る。へえ、珍しい……と思ったら隠し技なんだそうだ（詳細は21ページ）。「スクロールがいいんですよね。ヘルツっていうところなんですけど、技術力ありますよ」。MSX2なのに横スクロールする『ハイディフォス』もヘルツの作品だ。急に興味がわいてきて今月のクリップはヘルツに決めた。

オーディオなどのハードを作っているヘルツエンジニアリングの子会社であるヘルツは、昨年、「ゲームを作りたがっている若い人を集めて」（システムリーダー・吉田さん）できた。

シーズンになるとハイレグの水着モデルが歩きまわるという北新宿のスタジオ村近辺に、現在のヘルツの本拠地がある。取材当日は、5歳の女の子が片足裸足で歩いていただけだったが。

制作スタッフに会うと、ハイディフォスの最後の追いこみのはずなのに、なんだか知らないが元気だった。最近、寝てますかと聞いたら「寝てますよ。3時間くらい」（企画の加藤さん）。家には帰ってますかと聞いたら「ええ、3、4日に1回くらい」（同上）。ハイディフォスの最終段階のしめ切りが1週間後で、方近くになって「これ、行動力の値が表示されないじゃないか」。それでは記事ができない！　また4ページに転落か。朝いちばんで光栄に電話して確認すると、スペースキーを押せば表示されるとのお達示。あ、ほんとだー。MSXの画面が狭いためのテクニックらしい。やーねー。

システムリーダーの吉田さん。本来はオーディオ機器用マイコンなどのエンジニア

かなりギリギリの時期だったのだが、元気元気。

プログラマの小林さんに話を聞くと、SCREEN4で60分の1秒が敵のトラップにアジャストレジスタだから、とかなんとか、むずかしいプログラムの話になってしまって、本欄担当者にはフンジャラゲだったが、それでも、ハードの限界ぎりぎりのところで、企画の加藤さんとせめぎあいながらゲームを作っていることだけはわかった。

「グラディウスのようにむずかしいゲームより、ゼビウスのように親しめるゲームを作りたい」と加藤さんはいう。2本作って技術もかなり蓄積した。ハイディフォスも楽しみだが、その次の作品にも期待したい。

EDITORIAL WEATHER

正直にいうと

ここのところ目玉のソフトが少なくて、Mファンは巻頭の企画にちょっと困っていたところだった。そこへ、『ファミスタ』に続き、『激ペナ2』が出てきてほっとしていたわけだ。『信長の野望・戦国群雄伝』はまだサンプルしかないらしいので4ページていどにしておいたら、マニュアルなしだが完成版という触れこみのディスクが届いた。だーいどーんでーんがえーし。急遽、8ページに倍増してしまった。

シミュレーションゲームの専門ライターに渡して1昼夜、翌日の明け

次号9月号は話題のゲームも出そろって、ひときわ暑い夏になりそうな8月8日発売！

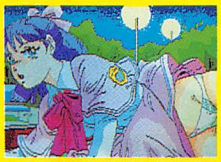
■PUBLISHER＝山下辰巳〈編集〉徳間書店インターメディア株式会社■EDITOR＝高橋成年■EDITOR IN CHIEF＝北根紀子■SENIOR CONTRIBUTING EDITOR＝山科敦之■SENIOR EDITOR＝渋谷隆■EDITORIAL STAFF＝加藤久人＋上村治彦＋福成雅英■ASSISTANT EDITORS＝太田雅季＋金子謹子＋川尻敦史＋神保郁雄＋引田伸一＋藤本勝己＋諸橋康一■STAFF PHOTOGRAPHER＝浜野忠夫■CONTRIBUTORS＝田崇由紀＋諏訪由里子＋堀川浩司＋横川理彦＋星野博和＋高田陽〈制作〉■ART DIRECTOR & COVER DESIGNER＝渡部孝雄■EDITORIAL DESIGNERS＝福島ひろみ＋今野文恵＋柳沼健＋小松雅彦＋奥川奈津子＋福田克徳＋荒井智宏＋佐藤基樹＋デザイラ〈釜田泰行＋柳井孝之〉＋鈴木潤＋井沢俊二＋高田亜季■ILLUSTRATORS＝島浦孝全＋高木祐一＋青柳義郎＋しまづ★どんき＋中野カンフー／＋野見山つつじ＋市川誠＋尾台誠＋成田保宏■COVER ARTISTS＝中野カンフー／＋椿嘉光■COVER PHOTOGRAPHERS＝矢藤修三＋大嶋一成■FINISH DESIGNERS＝あくせす〈村山成幸〉＋㈱ワードポップ〈筒井雅浩・篠原正彦・石塚壮一・崎山裕子・野ヶ峯千尋・矢沢妙子・平間順子・蕪木紀久枝・姫野典子・佐取恵〉■PRINTER＝大日本印刷株式会社

AD INDEX

クリスタルソフト	90
コナミ	118、表3
コンパイル	77
ジャスト	117
ソニー	表2、3
T&Eソフト	78〜81
徳間書店	91〜93
㈱日本テレネット	84〜85
ハミングバードソフト	82
ヘルツ	88〜89
ポニーキャニオン	83
マイクロキャビン	4
松下電器産業	表4
リバーヒルソフト	86〜87

©徳間書店　1989　本誌掲載の写真、イラスト、プログラムおよび記事の無断転載を禁じます。

■対応機種
PC-98シリーズ(但し、XAは除く) MSX2
PC-88 SR/FR/MR/TR/FH/MH/VA/FA/MA
定価 8,800円



私が夢中にしてあげる

シリーズ第三弾 新登場

天使たちの午後III

JAST SOUND Plus

PC8801SR以降対応 定価8,800円

CRISIS(クライシス)は、多人数でプレイでき、人間どうしの駆け引きを楽しめるように作られています。全体的にシナリオを大切にして、それをどれだけリアルに表現するかを追求しました。

CRISIS
アドベンチャージミュレーションゲーム

大好評絶賛発売中

価格には消費税は含まれておりません。

天使たちの午後・II
番外・II
定価 7,800円

天使たちの午後II
—美奈子—
定価 7,800円

コスモスクラブ
定価8,800円

全国各地へ通信販売

方法 品名、機種名明記の上
現金書留でご注文ください
銀行振込口座 三井銀行経堂支店 普 5252817

※ジャストサウンドは、株ジャストの登録商標です

ジャスト・ファンクラブ会員募集のお知らせ！

製品制作の裏話やゲームのヒント、新製品の最新情報などを満載した会報の発行やキャラクター商品の販売等もおこないます。くわしくは、180円分の切手を同封して、「ジャスト・ファンクラブの案内書希望」と明記の上、当社宛にお送り下さい。折り返し、案内書をご返送いたします。

株式会社ジャスト
ジャスト・ゲーム事業部
JAST
〒156 東京都世田谷区宮坂3-10-7 YMTビル3F
TEL 03(706)9766 FAX 03(706)9761

KONAMI

ウォーミングアップは、そこまでに。

振り返ってみると、あの時のボクは、いまの自分になるためのウォーミングアップをしていたんだと思う。
成長するっていうことは、でっかくなった自分と出逢うことなんだ。さあ、これからが、本番だ。

激ペナもかすむ「激ペナ2」驚異の初体験が、常識を変える。

その1■MSX2野球ゲーム始まって以来の打球を追うスクロール画面を実現した。もちろん、2+でもきれいにボールが飛んでいく。こんな臨場感は、いままでだれも知らない。

その2■ピッチャーが投球したあとの真っ黒画面とはもう、おさらば。このスピード感が興奮を冷まさない。データ処理速度の大幅アップで、激ペナをしのぐスピーディな動きを実現した。超リアルタイムで、白熱試合にさらに拍車をかけるのだ。

その3■球場を選べるという、自慢じゃないがりっぱな機能がついている。これがケッコウ楽しくて、球場の個性に合わせて、巧妙に作戦をねるというような、新しい頭の使い方ができる。ずんと奥深くまで、ペナントレース本来の醍醐味を追求したい。

●画面は開発中のものです

その4■ペナントレースの途中でも、参加人数が変更できるから、当然、興奮もふくれあがる。終わるまでイライラ待ってる必要がない。そのエネルギーは、試合で発散させよう。

その5■極秘にしたい機能が、たくさんある。秘密をあばくのも楽しいが、試合をそっちのけにしないように。試合を有利に運ぶために、作戦にこの機能を組みこめれば、一人前だ。

「激突ペナントレース2」が、沈黙やぶって、まもなく登板。

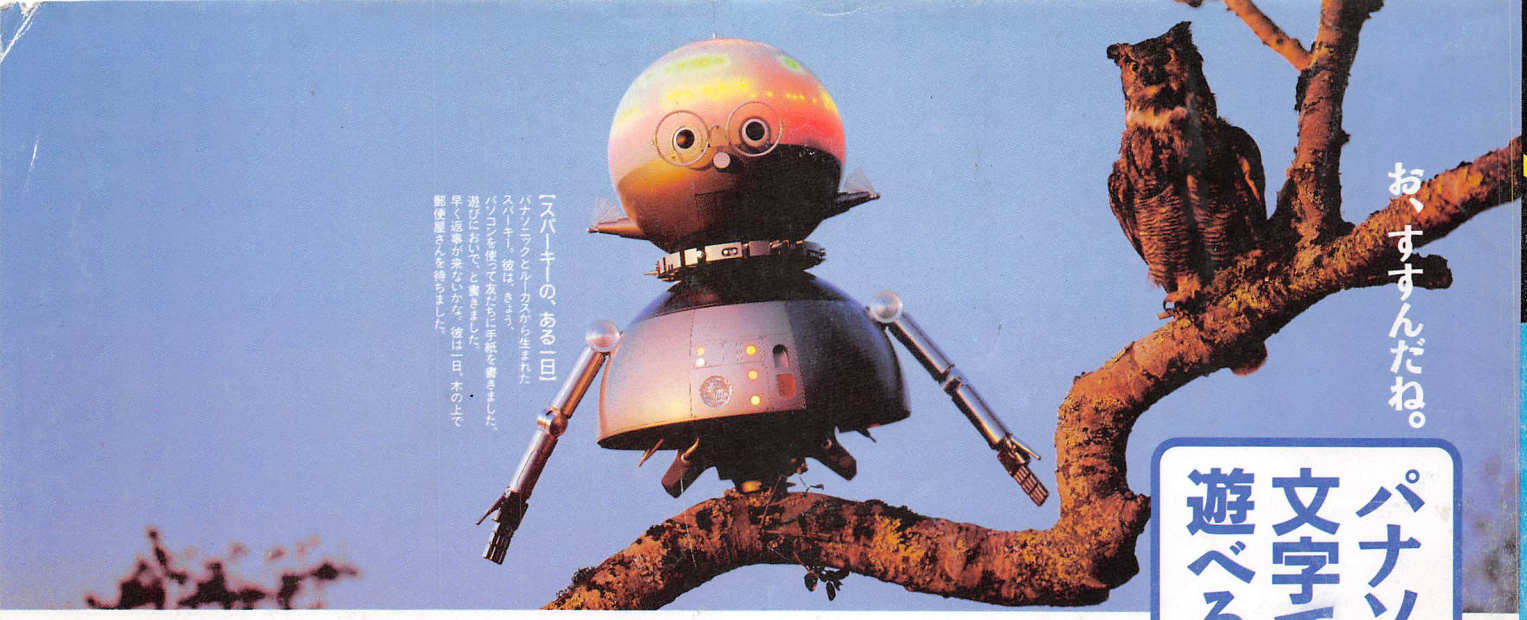
MSX2 MSX2+対応　SCC搭載　近日発売　6,300円

週刊テレホンサービス実施都市　【北海道地区】札幌011(851)3000　【東北地区】青森0177(22)5731　秋田0188(24)7000　【関東地区】東京03(262)9110　【北陸地区】新潟025(229)1141
【関西地区】大阪06(334)0399　【四国地区】松山0899(33)3399　【九州地区】福岡092(715)8200　大牟田0944(55)4444　鹿児島0994(72)0606
ダイヤルは正確に!

●MSXマークはアスキーの商標です。●表示価格には、消費税は含まれておりません。

コナミ株式会社
本社／〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25　大阪支店／〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号　札幌営業所／〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号　福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号

MSX MAGAZINE 1989 AUGUST 8月号
平成元年8月10日発行
第3巻第8号(通巻29号)
第三種郵便物認可
発行人 山下辰巳
編集人 高橋成年
発行 株式会社 徳間書店インターメディア株式会社
編集 徳間書店
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 ☎03(433)6231(代)
〒105 東京都港区新橋4-10-7 ☎03(431)1627(代)
特別定価440円(本体427円)



おっ、すすんだね。

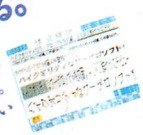
【スパーキーの、ある一日】
パナソニックとルーカスから生まれたスパーキー。彼は、きょう、パソコンを使って友だちに手紙を書きました。遊びにおいで、と書きました。早く返事が来ないかな。彼は一日、木の上で郵便屋さんを待ちました。

パナソニックなら、文字でも、がぜん遊べるのである。

24ドット印字、JIS第1/第2水準漢字フォント内蔵のプリンタ FS-PK1 (別売・標準価格42,800円・税別)

パソコンなのに、ワープロ機能がぐんと充実。ラップトップワープロとの互換性もある、マウスも使える。

(パナワード U1シリーズ)
(別売コンバータソフト使用)

カタカナ辞書や連文節一括変換機能、マウスも使える豊富な編集機能など、ワープロ機能がぐんと充実。画面も32字×11行の大量表示。初心者にやさしい、初級モードやレッスン機能も内蔵しています。

マウス FS-JM1
(別売・標準価格7,800円・税別)

内蔵ソフトも、たのしくて便利。

アドレスやネームカードのデータベースソフト、A1ラベル印字ソフトなど、たのしくて便利な内蔵ソフトも搭載しています。

MSX2+だから自然画に近い画像で、漢字BASICも搭載。WXには、さらにFM音源も。

なんと19,268色が同時表示可能。16ビット機もびっくりの画像を実現。漢字BASICも搭載して、プログラムもいっそう便利になりました。さらに、WXはリアルで美しい、FM音源を採用。いろんな音づくりも楽しめます。

A1WX

パナソニック MSX2+ パソコン
FS-A1WX 標準価格69,800円(税別)

MSX2+パソコンは、MSX MSX2 のソフトも使用できます。
▶マウスを駆使に256色のコンピュータグラフィックスがカンタンに楽しめるグラフィックツールなど3つのソフトが入ったディスク付属。▶お問い合わせやカタログご希望の方は、住所、氏名、年齢、職業をお書きの上、〒51円大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業㈱ コンピュータ事業部 商標部 販売助成課 MXF係、MSXはアスキーの商標です。

フロッピー搭載のMSX2+標準機、
(FS-A1FX 標準価格57,800円(税別))も同時発売です。

本広告に掲載しております全商品の価格には消費税は含まれておりません。ご購入の際、商品及びそれに関連する消耗品について消費税が付加されますのでご承知おき願います。

MSX2+は、ゲームの迫力もちがう。

MSX2+専用ゲームソフトも続々登場!!

★コナミから★
"マルチプレーヤ"対応
「F1スピリッツ 3Dスペシャル」
(標準価格6,800円・税別/2DD×2枚組)

★T&Eソフトから★
タテ・ヨコ・ナナメ
"ぐるん(ぐるんスクロール"レイドック2」
(標準価格5,800円・税別/2DD×2枚組)

心を満たす先端技術 Human Electronics 松下電器産業株式会社

Panasonic

©徳間書店 1989 印刷・大日本印刷 Printed in Japan

雑誌 12089—8